

Die Softwarezeitschrift mit beiliegender Diskette
Ausgabe IV/91 19,80 DM / 19,80 sFr. / 149,– öS

Für alle IBM PC/XT/AT und kompatible Computer auf 5¼ Disk

Was sind Computerviren – inkl. Vergleichstest der besten PD- & Shareware-Virenkiller

Turbo-Pascal-Kurs – 3. Grafikteil

Anleitungen zu PD- & Shareware-Programmen: WEAKLINK – Datenübertragung zwischen zwei Rechnern; MIRAR – Flugsimulator; POPCORN – Breakout; SCAN – Virenkiller



Flimmerfreie Echtzeitübertragung von VGA nach Video

Rätselwettbewerb mit Abo-Gewinn
Und natürlich Berichte über neue Soft- & Hardware.

Software auf Disk

KNOBELN – GENERAL
Das bekannte Würfelspiel jetzt für den PC umgesetzt. Ein Garant für stundenlangen Spielspaß. Ein Spieler gegen den Computer. Alle Karten.

COMPUTER-GLÜCKSRAD
Ein Spiel für die ganze Familie. Bis zu vier Spieler. Der spannende Ratespaß um Wörter und Sätze. Mit eigener Wortschatzeingabe. Alle Karten.

PLAYING
Ein Ratespiel um magische Quadrate. Magische Quadrate gibt es seit Jahrhunderten. Beliebt sind sie bis heute. Inkl. Lösungsanzeige. Alle Karten.

ROBOTER-JAGD
Fasziniert durch Einfachheit. Tricksen Sie die Roboter aus. Alle Karten.

CHINA-HOROSKOP
Nein! Hier handelt es sich nicht um die x-te Horoskop-Umsetzung mit erfundenen Daten. Mit diesem Programm erhalten Sie „das" CHINA-Horoskop schlechthin. Prüfen Sie es! Alle Karten.

LETTER-MAKER
Komfortable Zeichensatzänderung für alle Grafikkarten. Dazu ein residentes Programm, mit welchem Sie schnell zwischen den Zeichensätzen wechseln können.

UTILITIES
GET-MODE – Ermittlung des Grafikmodus
SET-MODE – Setzen neuer Grafik-Modi
LOG-IN – Wurde Ihr Rechner in Ihrer Abwesenheit benutzt? Dieses Programm weiß es.
PUSHN – Erledigt für Sie widerkehrende Eingaben bei Programmstarts.
VDIR – Wieviele Bytes hat das Verzeichnis?

Spielvorstellungen

Neue Spiele z.B.

SHARKEY'S 3D-POOL
TEST DRIVE III
STELLAR 7

und viele andere.



Komplett gelöst!
LOOM & THE COLONEL'S BEQUEST



Inhaltsverzeichnis

Anleitungen

Manuelle Installation



Auf der vorhergehenden Seite finden Sie die Anweisungen um die Programme der D-E-R-Diskette automatisch zu entkomprimieren. Dies hat zur Folge, daß Sie bei der Verwendung der Programme größtenteils auf unser Menüsystem zurückgreifen müssen, oder, wenn Sie die Programme manuell starten möchten, erst in die jeweiligen Verzeichnisse wechseln müssen. Zudem werden alle Programme installiert, auch die, die Sie vielleicht gar nicht verwenden wollen.
Auf Anregung einiger unserer Leser (vielen Dank) finden Sie nachstehend eine Anleitung, wie Sie die Programme selber entpacken können, und somit vielleicht Nerven, Zeit und (Speicher-) Platz sparen können.

Für neue Leser und die dies nicht wissen:
Die Daten auf der beiliegenden Diskette sind komprimiert. Das heißt, die Originalprogramme werden mit einem Programm (LHARC1.13) verkleinert. Dadurch können wir mehr Software in einer Ausgabe veröffentlichen (man bedenke: über das Doppelte).
Der Nachteil: Die Programme müssen vor dem ersten Start wieder entpackt werden. Das bringt mehr Arbeit (stöhn) mit sich und es dauert auch etwas bis endlich das erste Spiel (lechz) oder ein anderes Programm gestartet werden kann.

Und so geht's!

In den folgenden Beispielen wird angenommen, Sie möchten das Programm Politik entpacken. Möchten Sie ein anderes Programm entpacken, müssen Sie einfach den Dateinamen entsprechend ändern. Dasselbe gilt für Verzeichnisnamen. In unseren Beispielen verwenden wir den Verzeichnisnamen SPIELE. Für ein anderes Verzeichnis ändern Sie einfach den Namen. Arbeiten Sie bitte nie mit der Original-Diskette.
Entpacken von einem Datenträger zu einem anderen.
Wie das Programm in komprimierter Form heißt, steht jeweils am Anfang der Anleitung. Wichtig ist, daß auf dem Datenträger, auf den wir das Programm entpacken möchten, genügend Platz vorhanden ist (am besten doppelt soviel wie die Datei groß ist). Ist nicht genügend Platz vorhanden, erscheint während dem Entkomprimieren die Fehlermeldung WRITE ERROR. Also, wenn WRITE ERROR erscheint, den Platz überprüfen und nochmal starten. Eventuell kann auch die Diskette defekt sein.

Das Programm Politik heißt auf der D-E-R-Diskette *!POLITIK*.EXE. Um es von A: nach B: zu entpacken gehen Sie wie folgt vor: Diskette mit den komprimierten Programmen in Laufwerk A: und die Zieldiskette in Laufwerk B: einlegen.
***!POLITIK*/eb: (RETURN)**
Durch diese Eingabe wird das Programm nach Laufwerk B: entpackt. Um von A: nach C: zu entpacken geben Sie ein:
***!POLITIK*/ec: (RETURN)**
Das e nach dem Schrägstrich wird immer geschrieben wenn Sie von einem Laufwerk zu einem anderen entpacken möchten.
Das Entpacken können Sie sich wie ein Kopiervorgang vorstellen, mit dem Unterschied, daß das Programm während dem Kopieren größer wird.
Um nun ein Programm in ein bestimmtes Verzeichnis zu entpacken geben Sie nach der Laufwerksangabe einfach den Pfadnamen mit an.
***!POLITIK*/ec: SPIELE (RETURN)**
So wird das Programm nach C: in das Verzeichnis SPIELE entpackt. Entsprechend Ihren Wünschen können Sie die Laufwerks- und Verzeichnisangaben ändern.

Wenn Sie nur ein Laufwerk haben!

Auch mit nur einem Laufwerk ist das Entpacken eine relativ einfache Sache. Kopieren Sie die gewünschte Datei (in unserem Fall *!POLITIK*.EXE) auf eine neue Diskette.
Um eine einzelne Datei mit einem Laufwerk zu kopieren, geben Sie ein:
COPY A: *!POLITIK*.EXE B: (RETURN)
Nun wird die zu kopierende Datei eingelesen. Danach erscheint eine Meldung, daß Sie die Zieldiskette einlegen sollen. Jetzt neue Diskette einlegen und RETURN drücken. Nachdem die Datei kopiert ist, starten Sie das Entkomprimieren von POLITIK mit:
***!POLITIK* (RETURN)**

Fertig!

Der Nachteil beim Entkomprimieren mit einem Laufwerk ist der, daß einem schnell der Platz ausgehen kann, da die Ursprungsdatei auch auf dem Datenträger vorhanden ist.

HINWEISE

Erscheint die Meldung CRC ERROR, dann ist die zu entpackende Datei defekt. Schicken Sie die Diskette an uns ein.
Nach dem Entpacken mit einem Laufwerk können Sie die Ursprungsdatei löschen. Das schafft wieder Platz.
Achten Sie darauf, daß das e nach dem Schrägstrich immer klein geschreiben werden muß.
WRITE ERROR kann auch bedeuten, daß Sie ein Verzeichnis angegeben haben, das nicht existiert.
Zu guter Letzt: Wenn es nicht so klappt wie Sie es wollen, rufen Sie einfach unsere Hotline an: 07346/5974, täglich von 11 bis 13 Uhr, außer Samstag und Sonntag.

Installation der Programme

Vor der Verwendung der Programme auf Diskette muß die Installation durchgeführt werden. Dazu legen Sie die Diskette in Ihr Laufwerk und geben ein: INSTALL (RETURN). Jetzt erscheinen folgende Hinweistexte. Bitte beachten Sie diese Hinweise und führen Sie die Installation nach Anweisung durch.

Installation von DISC-EDV-REPORT Ausgabe 04/91

ACHTUNG!

Führen Sie die Installation niemals mit der Originaldiskette aus! Erstellen Sie sich eine Sicherheitskopie. Arbeiten Sie nur mit der Kopie!

Wählen Sie die gewünschte Installationsmöglichkeit durch Eingabe des Kennbuchstabens. Danach drücken Sie RETURN.

Wenn Sie die Installation mit einem Diskettenlaufwerk durchführen, benötigen Sie drei Kopien Ihrer Originaldiskette. Numerieren Sie die Disketten von eins bis drei durch.

Wenn Sie die Installation mit zwei Diskettenlaufwerken durchführen, benötigen Sie bei 360 KB oder 720 KB Laufwerken drei formatierte Disketten, bei 1,2 MB oder 1,44 MB Laufwerken benötigen Sie eine formatierte Diskette.
Strike a key when ready ...

INSTALLATION AUF FESTPLATTE

A: nach C: = A (RETURN) B: nach C: = C (RETURN)
A: nach D: = B (RETURN) B: nach D: = D (RETURN)

INSTALLATION MIT EINEM DISKETTENLAUFWERK

A: nach A: = E (RETURN) B: nach B: = F (RETURN)

INSTALLATION MIT ZWEI DISKETTENLAUFWERKEN

auf 1,2 MB 5 ¼" oder 1,44 MB 3 ½" Diskette
A: nach B: = I (RETURN) B: nach A: = J (RETURN)

Wenn nötig, können Sie jetzt Ihre Kopien erstellen oder eine bzw. mehrere Disketten formatieren. Andernfalls geben Sie den Kennbuchstaben der gewünschten Installation ein und bestätigen mit (RETURN).

Nach der Installation können Sie das Startmenü wie folgt aufrufen:
CD DER 491 (RETURN)
START (RETURN)

Nun können Sie die gewünschten Programme durch Eingabe der jeweiligen Kennzahl starten. Die Anleitungen zu den Programmen finden Sie auf den folgenden Seiten.

Hotline
Haben Sie Fragen oder Probleme? Täglich von 11 bis 13 Uhr können Sie unsere Hotline unter 07346/5974 erreichen. Außer Samstag und Sonntag.

Anleitungen

Knobeln

Von U. Driechel

Steht in Verzeichnis: \DER491\SPI
Komprimierte Datei: !KNOBELN.EXE
Master-Programm: KNOBELN.EXE

Programmstart

1. Laden Sie das Programm mit KNOBELN (RETURN) gnadenlos ein.

2. Drücken Sie RETURN zum Spielstart. Es spielt immer 1 Spieler gegen den Computer. Auf der linken Bildschirmseite erscheint nun ein Bild Ihres ersten Computergegners. Beachten Sie bitte ab jetzt alle Textaus- gaben in den Zeilen 23 und 24 sowie die Anmerkungen und Hinweise des Computerspielers.

Spielregeln

Knobeln wird in einem Durchgang zu zwei Hälften gespielt. Jeder Spieler hat 3 Würfel (links = Computerspieler, rechts = Spieler). Beide Spieler würfeln zunächst 1x mit allen 3 Würfeln. Wer die höhere Augenzahl geworfen hat, beginnt das Spiel. Er darf höchstens 3 mal mit 3 Würfeln werfen und dabei passende Würfel liegenlassen.

Oben in der Bilschirmmitte sehen Sie nun 13 Karten. Diese werden in der Folge abhängig vom Wurfergebnis verteilt manchmal hart aber immer gerecht. Der Spieler, welcher am Ende alle 13 Karten bekommen hat, ist der Verlierer der Spielhälfte.

Die Würfe werden nach der folgenden Tabelle bewertet: (die Reihenfolge der Würfel spielt keine Rolle)

```
 Wurf                       Bezeichnung      Karten
----------------------   --------------   -----------------------
 1. EINS   EINS   EINS       General          ist der höchste Wurf.
                                              Wer einen General wirft
                                              gewinnt damit sofort
                                              die Spielhäfte, un-
                                              abhängig davon, wie
                                              die Karten verteilt
                                              sind. Ein General in
                                              der Entscheidungrunde
                                              bedeutet Spielgewinn.

 2. EINS   EINS   SECHS      MAX 6            6 Karten
 3. EINS   EINS   FÜNF       MAX 5            5 Karten
 4. EINS   EINS   VIER       MAX 4            4 Karten
 5. EINS   EINS   DREI       MAX 3            3 Karten
 6. EINS   EINS   ZWEI       MAX 2            2 Karten

 7. SECHS  SECHS  SECHS      3 Gleiche        3 Karten
 8. FÜNF    "      "           "                "
 9. VIER    "      "           "                "
10. DREI    "      "           "                "
11. ZWEI   ZWEI   ZWEI       3 Gleiche        3 Karten

12. VIER   FÜNF   SECHS      Straße           2 Karten
13. DREI   VIER   FÜNF         "                "
14. ZWEI   DREI   VIER         "                "
15. EINS   ZWEI   DREI         "              2 Karten
-------------------------------------------------------
Alle anderen Würfe ........................ eine Karte
Diese werden wie folgt bewertet:
(höchster Würfel * 100) + (zweithöchster * 10) + (dritthöchster * 1)

Beispiele:
----------
Wurf = 2-5-4             100 * 5 = 500 -------->    500
                          10 * 4 =  40 --------> +   40

                           1 * 2 =   2 --------> +    2
                                                  -----
                         Wert =                     542
                         ============================

Wurf = 5-1-5             100 * 5 = 500 -------->    500
                          10 * 5 =  50 --------> +   50
                           1 * 1 =   1 --------> +    1
                                                  -----
                         Wert =                     551
                         ============================
```

Der Wert des jeweiligen Wurfes wird vom Computer errechnet und angezeigt. Zur besseren Übersicht werden die Würfel jeweils nach dem letzten Wurf wie folgt sortiert:

* bei Straße oder Max der niedrigste Würfel links, der höchste rechts

* bei allen anderen Würfen der höchste links, der niedrigste rechts

Nach dem ersten Wurf kann der Spieler, welcher begonnen hat entscheiden, ob er den Wurf stehen lassen oder nochmals würfeln möchte. Läßt er den Wurf stehen, so darf sein Mitspieler jetzt ebenfalls nur 1 x würfeln. Falls Sie an der Reihe sind erscheinen nun unter Ihrem Würfel ganz links 3 kleine Pfeile.

Sie haben jetzt folgende Eingabemöglichkeiten:

Tastaturbelegung

Pfeiltaste rechts: bewegt die Pfeile nach rechts zum nächsten Würfel.

Pfeiltaste links: bewegt die Pfeile nach links zum nächsten Würfel.

LEERTASTE: markiert den Würfel unter dem sich die Pfeile befinden. Alle Würfel, mit denen im nächsten Wurf noch einmal gewürfelt werden soll, müssen so markiert werden. Wurde ein Würfel versehentlich markiert, können Sie dies Rückgängig machen, indem Sie den Würfel erneut anwählen und die LEERTASTE drücken.

TAB (oder F5): Würfel zur EINS umdrehen. Diese Tasten sind nur aktiv, wenn Sie zwei oder drei Sechsen geworfen haben. Bei drei Sechsen dürfen Sie zwei Würfel zur EINS umdrehen. Mit dem dritten Würfel muß aber anschließend nochmals gewürfelt werden !! Bei zwei Sechsen dürfen Sie nur eine Sechs zur EINS umdrehen. Mit dem anderen Würfel muß nochmals geworfen werden. Der Computer markiert diesen Würfel automatisch, nachdem Sie TAB bzw. F5 gedrückt haben. Ein umgedrehter Würfel kann nicht zurückgedreht werden

WICHTIG !

Umdrehen ist nur dann erlaubt, wenn Sie mindestens noch einen Wurf übrig haben !

RETURN: würfeln wurde kein Würfel markiert bleibt der Wurf stehen

ESC: Spiel beenden

Einen General (höchster Wurf) läßt der Computer immer stehen. Nach dem zweiten Wurfverfahren Sie genau so wie nach dem ersten. Falls Sie sich entschließen sollten, noch ein drittes Mal zu würfeln, dann bleiben alle Würfel, mit denen Sie zuletzt geworfen haben verdeckt. Danach dürfen Sie sich erst einmal erholen nun ist der Computerspieler dran. Er darf genauso oft würfeln wie Sie, kann aber auch schon früher aufhören, wenn er mit seinem Wurf zufrieden ist. Schließlich werden die Würfe bewertet und die Karten aus der Mitte entsprechend der Wurfhöhe verteilt (siehe Tabelle). Wenn Sie z. B. Max 5 gewürfelt haben und Ihr Computergegner nur Max 4, bekommt er 5 Karten aus der Mitte. Sind jetzt aber in der Mitte z. B. nur noch 3 Karten, so erhält er auch nur diese 3 Karten. Erst wenn alle Karten aus der Mitte verteilt sind, bekommt der Verlierer die Karten von seinem Gegenspieler. Bei Gleichstand entscheidet ein weiterer Wurf. Wer hierbei die niedrigere Augenzahl würfelt, bekommt die Karten. Falls Sie gewonnen haben, wird unter Ihrem Würfel ganz rechts ein Pluszeichen angezeigt, ansonsten ein Minuszeichen. Der Verlierer darf im nächsten Spiel vorlegen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, eine Spielhälfte zu gewinnen:

1. Der Gegenspieler hat alle 13 Karten bekommen

2. Durch einen General (haben beide Spieler einen General geworfen, dann entscheidet ein weiterer Wurf. Wer dabei die höhere Augenzahl wirft, gewinnt die Spielhälfte)

Verliert ein Spieler beide Spielhälften, so hat er das Spiel verloren. Haben dagegen beide Spieler je eine Hälfte verloren, wird eine Entscheidungsrunde gespielt. Die Regeln entsprechen denen einer Spielhälfte. Der Spieler, der die erste Hälfte verloren hat, darf vorlegen.

Haben Sie einen Computerspieler besiegt, dann dürfen Sie gegen den nächsten würfeln. Haben Sie jedoch verloren, dann blicken Sie wieder auf das mittlerweile vertraute Bild des ersten Computerspielers.

Programmende

Das Programm endet, wenn Sie alle 5 Computerspieler besiegt haben. Falls Sie das Programm vorzeitig beenden möchten, drücken Sie die Taste ESC.

Computer Glücksrad

Ein Programm für Ratefreaks

Von Angelika Radtke-Kuhlmann

Steht in Verzeichnis: \DER491\SPI
Komprimierte Datei: !CG.EXE
Master-Programm: CG.EXE

Kurze Spielerklärung

Durch erraten von Wörtern bzw. Sätzen können Punkte gesammelt werden. Punkte werden nach jeder Runde dem Spieler gutgeschrieben, der das Suchwort bzw. den Suchsatz gelöst hat. Gewinner ist derjenige, der nach 3 Runden die meisten Punkte gesammelt hat.

Dieser Spieler wird in die Gewinnerliste eingetragen, wenn er eines der besten 20 Ergebnisse erreicht hat.

Während des Spieles muß ein Zugriff auf den Datenträger gewährleistet sein!

Die Ton- und Geräusch-Ausgabe kann während des Spieles mit der F10-Taste an- und ausgeschaltet werden.

Programmablauf und Bedienungsanleitung

Grundsätzlich werden alle Bedienungsmöglichkeiten in der untersten Bildschirmzeile angezeigt. Wer diese Zeilen beachtet, dürfte keinerlei Probleme haben.

Nachdem das Programm gestartet wurde und der Vorspann abgelaufen ist, erscheint das **MENÜ.**
Hier werden folgende Auswahlmöglichkeiten angeboten:
SPIELBEGINN, SUCHWORTEINGABE, GEWINNERLISTE, HILFE und SPIELENDE.

HILFE

Da Sie diese Zeilen lesen, ist nichts mehr in diesem Menüpunkt zu sagen. Das Programm springt nach Ende der Hilfe-Seiten zum Menü zurück.

Spielende

Der Rechner wird in die MS-DOS Ebene zurückversetzt.

GEWINNERLISTE

Die besten 20 Gewinner werden hier aufgeführt. Das Programm springt nach Tastendruck zum Menü zurück. Neben NAMEN und PUNKTEN werden auch Uhrzeit und Datum aufgeführt. Sie erhalten das Spiel ohne Gewinneintragungen.

SUCHWORTEINGABE

Sie erhalten das Programm mit einer Anzahl von Suchwörtern. Die Anzahl der Suchwörter kann durch Ihre eigenen Eingaben vergrößert werden.

Sollten die bisher eingegebenen Suchwörter nicht auf Ihre Zustimmung treffen, löschen Sie einfach die Datei! Sollten Sie jedoch weniger als 3 Suchwörter in der Datei abgespeichert haben, so springt das Programm bei der Auswahl

Anleitungen

von **SPIELBEGINN** in die Suchworteingabe.

In der Suchworteingabe werden nicht alle Zeichen angenommen! Alle Zeichen werden im Großbuchstabenmodus abgespeichert. Es spielt keine Rolle ob Sie Groß- oder Kleinbuchstaben eingeben, außer bei Ä, Ö und Ü, hier werden nur Großbuchstaben akzeptiert. Mehrere Leerschritte werden auf nur einen Leerschritt verkürzt. Mit der ESC-Taste gelangen Sie jederzeit zurück zum Menü.

SPIELBEGINN

Nachdem Sie den Menüpunkt SPIELBEGINN angewählt haben, erscheint die Abfrage über die Anzahl der mitspielenden Personen. Es können maximal 4 Spieler mitmachen. Mit der Cursortaste wird die gewünschte Anzahl angewählt. Sollten Sie nur einen Spieler angewählt haben, so spielt dieser Spieler gegen den Rechner.

Nach drücken der RETURN- bzw. ENTER Taste springt das Programm in die Namenseingabe. Hier geben Sie die Spielernamen ein. Es werden nicht alle Zeichen angenommen. Bestätigt wird jeweils mit RETURN bzw. ENTER. Wurden alle Eingaben getätigt, so fragt das Programm nach einem OK.

Sollte ein Name falsch sein oder noch ein Spieler mitmachen wollen oder eine Person doch nicht mitspielen wollen, dann drücken Sie die RETURN- bzw. ENTER Taste.

Das Programm beginnt mit der Eingabemöglichkeit der Spieleranzahl. Mit der SPACE- bzw. LEER Taste akzeptieren Sie die gemachten Angaben. Das Spielfeld erscheint. Das Spiel beginnt noch nicht!

Drücken Sie die SPACE- bzw. LEER Taste. Nun wird durch Zufall der Spieler gewählt, der das Spiel beginnt. Nun können Sie durch nochmaliges Drücken der SPACE- bzw. LEER Taste das eigentliche Spiel beginnen.

Das Laufrad in der unteren Spielfeldzone bewegt sich. Im Mittelfeld oder auch Gewinnfeld des Laufrades erscheint ein WERT oder auch ...SONDERPREIS, AUSSETZEN oder BANKROTT... Bei SONDERPREIS bekommen Sie den in der obersten Zeile des Spielfeldes dargestellten Wert gutgeschrieben. Dieser Wert kann zwischen 1.000 und 10.000 Punkten sein. Je Spielrunde kann ein anderer Sonderpreis angegeben werden. Sie bleiben am Spiel.

Erscheint BANKROTT, so werden Ihre eventuell schon gesammelten Punkte in dieser Runde gelöscht. Der nächste Spieler ist außerdem dran. Erscheint AUSSETZEN so behalten Sie Ihre bisherigen Punkte und der nächste Spieler darf weitermachen. Erscheint ein Wert, so dürfen Sie mit den Cursor-Tasten RECHTS und LINKS einen Buchstaben in der ABC...LEISTE auswählen, von dem Sie annehmen, daß dieser Buchstabe in dem Suchwort vorhanden ist. Ist dieser Buchstabe vorhanden, dann werden Ihnen für jeden gefundenen Buchstaben die angezeigten Punkte gutgeschrieben. Sie sind weiter dran.

Sollte Ihr Wahlbuchstabe nicht im Suchwort enthalten sein oder dieser Buchstabe schon einmal gewählt worden sein, so geben Sie das Spiel an den nächsten Spieler ab.

Sie behalten aber Ihre bisher gesammelten Punkte. Sollten Sie das Suchwort bereits kennen, dann drücken Sie die F1-Taste. Nun können Sie das Suchwort unter Anwahl der noch fehlenden Buchstaben lösen.

Haben Sie das Wort gelöst, so sind Sie Rundensieger. Der bisher erreichte Gewinn erscheint in einer zusätzlichen Spalte unter Ihrem Namen.

Sollten Sie bei dem Lösungsversuch einen Buchstaben anwählen, der im Suchwort nicht vorhanden ist oder der schon einmal gewählt wurde, so verlieren Sie alle Punkte aus dieser Runde und der nächste Spieler macht weiter.

Weiterhin ist die Zeitanzeige zu beachten, die zwischen dem Suchwortfeld und dem ABC...Band optisch ausgegeben wird. Kurz vor Ende der zur Verfügung stehenden Zeit wird auch ein akustisches Signal ausgegeben. Es kommt zu einer Zeitüberschreitung, wenn das Zeitband das Zeitzeichen in der Mitte erreicht hat.

Der nächste Spieler kann das Spiel fortsetzen aber Sie behalten Ihre bisherigen Punkte. Sollten Sie eine Pause benötigen, dann drücken Sie im Eingabemodus die ESC-Taste. Das laufende Zeitband stoppt und das Wortfeld wird solange gelöscht, bis Sie wiederum die SPACE-bzw. LEER Taste drücken. Gewinner ist der, der nach 3 Runden die meisten Punkte gesammelt hat. Nun erscheint die Gewinnerliste. Nach drükken einer Taste kommen Sie wieder zum Menü.

Angelika und das DER-Team wünschen Ihnen viel Spaß!

PLAYING

Von H.-J. Schloßarek

Steht in Verzeichnis: \DER491\SPI
Komprimierte Datei: !PLAYING.EXE
Master-Programm: PLAYING.EXE

Playing ist ein Spiel mit sogenannten magischen Quadraten. Es ist eine Tatsache das bei „magischen Quadraten" die Summe der einzelnen horizontalen, vertikalen und der beiden diagonalen Reihen jeweils den selben Wert haben. Magische Quadrate wurden wahrscheinlich ca. 4000 Jahre vor unserer Zeitrechnung von den Chinesen ersonnen.

Nach Westeuropa kam das „magische Quadrat" erst am Anfang des 16. Jahrhunderts und zwar aus Indien. Albrecht Dürer bildete es in einem seiner Kupferstiche, in leicht veränderter Form, um 1514 nach.



Anleitungen

Kommen wir nach dieser kurzen Einleitung zu PLAYING.

Das Spiel besteht aus 4x4 einzelnen Zahlenfelder, zusammengefasst zu einem großen Quadrat. Es wird eine konstante Zahl vorgegeben z.B.: 34, ebenfalls werden 6 Hilfszahlen in das Quadrat eingetragen. Ihre Aufgabe wäre es nun die fehlenden Zahlen in den einzelnen Reihen zu finden und zwar so das die Summe der einzelnen horizontalen, vertikalen und der beiden diagonalen Reihen jeweils der vorgegebenen Konstante (z.B.:34) entspricht.

Gesteuert wird das Programm mit den Sondertasten F1-F6. Die Bedeutung der Tasten F1-F4 werden in der Statuszeile am unteren Monitorrand angezeigt. Ist die Eingabe der Tasten F1-F4 frei leuchtet der Cursor unten links auf der Statuszeile.

Beschreibung:

F1 = Wurden Zahlen eingegeben, können Sie mit dieser Taste vom Programm überprüfen lassen ob diese Zahlen mit der Lösung übereinstimmen. Bei der Überprüfung werden die richtigen Zahlen mit andersfarbigen Hintergrund angezeigt. Sind alle Zahlen richtig eingegeben können Sie mit dem nächsten Spiel beginnen.

F2 = Nach dem Sie diese Taste drücken, müssen Sie im Eingabefeld als erstes die Feldnr. z.B: A1 eingeben. Diese Eingabe nicht mit Return abschliessen, der Cursor springt automatische zum Zahleneingabefeld. Nachdem Sie die Zahl eingegeben haben drücken Sie die Returntaste. Liegt die Zahl im Eingabebereich, ist keine vorgegebene Zahl und noch nicht vorher eingegeben wird sie ins Zahlenfeld eingetragen. Fehler werden angezeigt. ACHTUNG: Sollten Sie bei der Zahleneingabe nur die Returntaste drücken, springt der Cursor an den linken Monitorrand.

F3 = Wie F2 nur das in diesem Fall die Zahl gelöscht wird.

F4 = Mit dieser Taste beenden Sie PLAYING sofort.

F5 = Zum drücken dieser Taste werden Sie nach dem überprüfen der Zahlen aufgefordert. Sollten Zahlen falsch sein und Sie wollen diese nicht korrigieren, kommen Sie mit dieser Taste zum nächsten Spiel.

F6 = Trägt die Lösung eines Spiels ins Quadrat ein. Letzter Weg wenn Sie die Zahlen nicht finden sollten.

Soweit zur Programmbedienung.

Tip zum Lösen von 4x4 „magischen Qudraten".

In einem „magischen Quadrat" gibt es bestimmte Zahlen-Gruppierungen mit deren Hilfe man leichter zur Lösung kommt (siehe unten).

Zahlengruppierungen:

Nehmen wir an die mit dem Stern belegten Felder entsprechen den Zahlen 15 und 14, summe = 29. Ein Feld mit der Raute hat die Zahl 13 als Inhalt, so muss das andere Rautenfeld die Zahl 16 als Inhalt haben, da die Summe der Rautenfelder gleich der Summe der Sternfelder sein muss. Sind also 3 Zahlen dieser Gruppierungen gegeben so kann man leicht die 4 Zahl finden

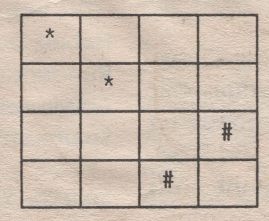
Zum Abschluß eine kleine Denksportaufgabe: In Hamburg hatten vier Schiffe festgemacht. Am Mittag des 2. Januar 1990 verließen sie gleichzeitig den Hafen. Es ist wurde festgestellt, das erste Schiff alle 4 Wochen nach Hamburg zurückkehrte, das zweite alle 8 Wochen, das dritte alle 12 Wochen und das vierte alle 16 Wochen. Ihre Aufgabe ist herauszufinden wann alle Schiffe das erste Mal wieder in Hamburg festmachten. Bevor Sie an der Lösung (siehe unten) rumbasteln, denken Sie an das gemeinsame Vielfache von Zahlen.

Lösung:

525632877967726978

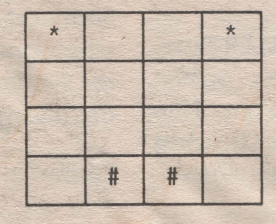
524668699069776669823249575748

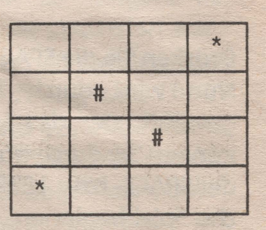
		*	*
#	#		



		*	
	#		
	#		
		*	

	*		
			#
#			
		*	





Anleitungen

CHINA-Horoskop

Von Bernhard Schöps

Steht in Verzeichnis: \DER491\CHINA
Komprimierte Datei: !HORO.EXE
Master-Programm: CHINA.EXE

Das Programm und alle Daten müssen im gleichen Unterverzeichnis sein.

Schreiben Sie CHINA und drücken sie die Taste ENTER.

Sie werden nach dem Jahr gefragt: 91 eingeben.

Es erscheint eine Eingabemaske für die Adresse und die Geburtsdaten

(1) Geburtsdaten können auch kürzer eingegeben werden: 2.9.1942 wenn Sommerzeit war, erscheint die Meldung Sommerzeit.

(2) Die Geburtszeit kann auch kürzer eingetippt werden. Aufpassen, die Uhr hat 24 Stunden, 10.30 ist also vormittags. Ist die Zeit unbekannt (etwa 30% der Menschen weiß sie nicht), wird 12.00 Uhr angenommen. Beim Ausdruck fehlen dann einige Zeilen.gg Straße und Ort können weggelassen werden. (ENTER drücken) Sie sind für den Programmablauf unerheblich, werden aber in einer Datei gespeichert, die man mit jedem Textverarbeitungs-System ansehen kann. Deswegen muß beim Programmlauf der Diskettenschutz entfernt sein. Die Datei heißt KUNDEN.DAT. (mit type kunden.dat kann man sie ansehen, mit type kunden.dat › prn wird sie zum Drucker geschickt.

Das Programm fragt anschließend nach der Seitenzahl, die gedruckt werden soll. Hier kann man wählen von 1-4 Seiten Text. Das Programm akzeptiert nur die Angaben in diesem Bereich.

Seite 1 enthält die allgemeinen Daten des Zeichens.

Seite 2 bringt das Horoskop für das jeweilige Jahr.

Seite 3 zeigt Kurzhoroskope für jeden Monat.

Seite 4 bringt Jahreszeithoroskop und die Glückszahlen des Jahres.

Danach beginnt der Ausdruck. Wählbar ist Bildschirm oder Drucker.

Das Programm liest aus einer Datei STEUERZE.ICH die Druckeranpassung. Diese Anpassung kann man mit dem Programm DRUCKER verändern, wenn der Drucker nicht funktionieren sollte. Es sind gängige Drucker Steuer-Zeichen bereits vorhanden.

In einer Datei FARBENZE.ICH sind vier Zeilen mit Nummern. Diese können für einen Farbbildschirm mit einem Texteditor geändert werden. Damit ändern sich die Farben des Textes.

Die beiden ersten Zeilen des Ausdrucks werden aus der Datei TITEL.DAT gelesen und können dort beliebig mit jedem Textverarbeitungsprogramm verändert werden, so daß eigene Zeilen beim Ausdruck erscheinen. Es müssen zwei Zeilen sein, sonst gibt es Probleme. (Die Zeilen können auch leer sein). Dies ist leicht von jedermann zu ändern.

GET MODE

Steht in Verzeichnis: \DER491\UTI
Komprimierte Datei: !UTILS.EXE
Master-Programm: GETMODE.EXE

Das Programm ermittelt den aktuellen Grafikmodus und zeigt diesen sowie die Anzahl der Zeichen pro Zeile an.

SET MODE

Steht im Verzeichnis: \DER491\UTI
Komprimierte Datei: !UTILS-EXE
Master-Programm: SETMODE.EXE

Mit diesem Programm kann ein neuer Grafikmodus gesetzt werden. Einzelheiten entnehmen Sie bitte aus dem Handbuch Ihres Grafikadapters.

Start mit: SETMODE (RETURN)

Danach geben Sie eine entsprechende Zahl an. Sollten Sie kein Handbuch zu Ihrer Grafikkarte haben, so können Sie die einzelnen Modi auch austesten. Geben Sie dazu z. B. Zahlen zwischen 1 und 9 ein.

Dieses Testen kann zum Absturz des Rechners führen!

LOG-IN

Steht in Verzeichnis: \DER 491\UTI
Komprimierte Datei: !UTILS.EXE
Master-Programm: LOG-IN.EXE

Mit diesem Programm ist es möglich den PC zu überwachen. Wenn Sie diese Datei aus der AUTOEXEC.BAT aufrufen, dann wird notiert, wann der Rechner eingeschaltet wurde und diese Notiz wird beim nächsten Start ausgegeben.

Wird direkt vor dem Start des Programms (nach dem Test des Rechners) die ENTER-Taste gedrückt dann wird auch dieses festgehalten. So können Sie schnell überprüfen, wer den PC wann benutzt hat.



Anleitungen

PUSHN

Steht in Verzeichnis: \DER491 \UTI
Komprimierte Datei: ! UTILS.EXE
Master-Programm: PUSHN.EXE

Dieses Programm können Sie in Batch-Dateien sehr gut verwenden. Es werden die als Parameter übergebenen Zeichnen in den Tastaturpuffer geschrieben. D.h. für das nachfolgende Programm ist es der gleiche Effekt, wie wenn Sie die entsprechenden Tasten auf der Tastatur eingeben. Damit ersparen Sie Sich die jedesmal gleichen Eingaben nach dem Start eines Programms.

VDIR

Wieviele Bytes hat das Verzeichnis?

Von Roland G. Hülsmann

Steht im Verzeichnis: \DER491 \UTI
Komprimiert Datei: Keine
Master-Programm: VDIR.EXE

Gewiß, auch der Befehl TREE gibt an, wieviele Bytes ein Verzeichnis hat ..., nur kommen vorher 'ne ganze Menge Informationen, die man nicht immer braucht. Will ich zum Beispiel ein komplettes Verzeichnis mit BACKUP oder XCOPY /S auf eine Diskette Überspielen, brauche ich nur die Gesamtgröße des Verzeichnisses. Sicher mit Taschenrechner und Addition der einzelnen Größen in allen Unterverzeichnissen geht es auch ... ebenso könnte ich mir ERGO oder PC-TOOLS 6.0 zulegen ... einfacher geht es aber mit VDIR, wenn das Programm einmal im Hauptverzeichnis abgelegt ist. Und so sieht der Aufruf und das Ergebnis aus:

VorlageVorlage

C› VDIR xxxxxxxx Bytes in xx Dateien
xx Unterverzeichnis(se)
Gesamt: xxxxxxxx Bytes

Will ich dennoch den Verzeichnisbaum angezeigt haben, was unter DOS erst ab der Dinosaurierversion (groß und langsam) 4.01 möglich ist, gebe ich „VDIR /G" ein und erhalte zusätzlich die grafische Anzeige des Verzeichnisbaumes. VDIR gibt immer die Daten des aktuellen (!) Verzeichisses aus. Außer dem /G (oder /g) ist kein weiterer Parameter erlaubt. Von daher sollte die Datei VDIR.EXE immer im DOS-Verzeichnis bzw. DRDOS-Verzeichnis stehen, auf das in aller Regel ein Pfad gelegt ist. VDIR wird so rasch zu einem weiteren nützlichen DOS-Kommando.

LETTER MAKER

Von Peter Steiger

Steht in Verzeichnis: \DER491 \LETTER
Komprimierte Datei: ! LETTER.EXE
Master-Programm: LM.BAT

Letter Maker wurde mit Hilfe des Borland Turbo C Compilers erstellt und dient zum unkomplizierten und universellen Umdefinieren von Zeichensätzen. Zeichensätze, die mit dem Programm abgespeichert wurden, können durch das Programm KEEP im Speicher resident gehalten und durch Drücken einer Taste jederzeit aktiviert werden.

Das Programm unterstützt die 8*8, 8*14 und 8*16 Zeichensätze der gängigen IBM-Grafikkarten und den 9*14 Zeichensatz der Hercules-Karte. Mit dem 8*8 Zeichensatz wird in der EGA-Auflösung von 43 Zeilen gearbeitet. Das Programm KEEP—A.COM hält den 8*8 Zeichensatz im Speicher, das Programm KEEP—B.COM ist für den 8*14 und 9*14 Zeichensatz zuständig. KEEP—C.COM ist das Utility des VGA-Zeichensatzes (8*16). Der 8*14 Zeichensatz der EGA-Karte ist mit dem Zeichensatz der Hercules-Karte kompatibel und umgekehrt.

Anleitungen

XDEL

Steht in Verzeichnis: \DER491 \UTI
Komprimierte Datei: ! UTILS.EXE
Master-Programm: XDEL.EXE

XDEL ist ein Ersatz für den MS-DOS-Befehl „DELETE" mit einigen neuen Möglichkeiten.

Alle Dateien auf die die Dateimaske zutrift werden gelöscht. Aber Vorsicht es werden alle Unterverzeichnisse nach solchen Dateien durchsucht und alle passenden Dateien gelöscht.

Mit einem Parameter kann die Bestätigung jedes einzelnen Löschvorgangs angefordert werden [Ä/pÜ].

Mit dem Parameter [Ä/sÜ] können auch die leeren Unterverzeichnisse gelöscht werden.

Rätselprogramm mit Wettbewerb

Von H.-J. Schloßarek

Steht in Verzeichnis: \DER491 \RAETSEL
Komprimierte Datei: ! R491.EXE
Master-Programm: R491.BAT

Wie in den vorigen Ausgaben können Sie auch diesmal ein Frei-Abo des DISC-EDV-REPORT gewinnen. Hier erhalten Sie die Anleitung zum Rätsel-Programm und danach die Teilnahme-Bedingungen.

Derraet.exe benötigt die Datei derraet.doc im selben Verzeichnis. Das Programm wird aus der Kommandoebene von DOS gestartet und zwar mit drei Parametern.

z.B.: derraet fragen.190 silbe.190 1/90

Fragen.190 ist die Datei in der bis zu 12 Fragen eingegeben sind. In silbe.190 sind die Silben eingetragen aus dem die Antworten gebildet werden. 1/90 gibt die Nummer des Rätsels an.

Nach dem Titelbild erscheint das Rätselfeld, auf der linken Seite stehen die Fragen und über jeder Frage können die Antworten eingetragen werden. Rechts oben stehen die Silben, diese dienen als Hilfe. Nachdem Sie im jeweiligen Antwortfeld Ihre Lösung eingegeben haben und diese mit Return abgeschlossen haben, wird Ihre Antwort überprüft. Ist Ihre Antwort richtig wird der richtige Buchstabe für das Lösungswort im rechten unteren Lösungsfeld eingetragen begleitet von einzelnen Tönen.

Sollte die Antwort falsch sein, hören Sie eine Tonfolge und es wird nichts eingetragen.

Für eine neue Eingabe gehen Sie mit dem Cursor hinter das falsche Wort und löschen es durch betätigen der Del-Taste (Del mit Pfeil nach Links). Gesteuert werden die Eingaben mit folgenden Tasten: Cursortasten, Home-Taste(Pos), End-Taste(Ende), F1, F2 und ESC-Taste. Mit F2 können Sie die Seite ausdrucken. Durch drücken der ESC-Taste verlassen Sie das Programm.

Teilnahmebedingungen

Starten Sie das Programm, beantworten Sie die Fragen richtig und stellen Sie das Lösungswort zusammen.

Verlost werden 5 Abos aus dem Verlag Erwin Simon!
Die Lösung senden Sie mit dem Stichwort „Rätsel 4/91" an den:

Verlag Erwin Simon
Eberhardt-Finkch-Straße 3
D-7900 Ulm
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Verlages und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 01.05.1991.

Roboter-Jagd

Von Roland G. Hülsmann

Steht in Verzeichnis: \DER491 \SPI
Komprimierte Datei: Keine
Master-Programm: JAGD.EXE

Ein kurzes und kurzweiliges Spiel! Es hat weniger als 8 Kilobyte und läuft auf allen Rechnern, unabhängig von der Grafikkarte. Auf Farbmonitoren ist es sogar farbig! Da die Spielanleitung im Programm integriert ist, erübrigt sie sich hier.

Kurz etwas zur Geschichte des Spieles: Die Spielidee zählt zu den ältesten der Computerspiele. Schon in den 60er Jahren wurden Vorläufer dieses Spieles in Amerika an den Universitäten gespielt. Januar 1976 wurde es in „Creative Computing" als BASIC-Listing (damals noch mit Ausgabe über einen Drucker, Bildschirme waren noch unüblich) abgedruckt. 1981 transportierte ich dieses Listing ins ZX81-BASIC und später in das des ZX-Spectrum. Für den PC kam dann eine Fassung für Turbo-Pascal 3.0 aus Amerika. Aus dieser entwickelte ich dann die vorliegende Version, die komplett in Deutsch ist und mit Farbe versehen wurde. Ton wurde bewußt weggelassen, ... also geeignet für das rasche Spielchen zwischendurch, auch wenn der Chef im Nebenraum ist.



Programmieren mit TURBO-PASCAL

(Version 4.0-5.5)
Vom Text bis zur Grafik, (c) H.J. Schloßarek
Grafikteil III

Bevor wir zu Grafikthemen wie z.B:Koordinatensyteme,2-D,3-D usw. kommen, beschäftigen wir uns weiter mit Grafikbefehlen die TP uns zur Verfügung stellt.

Einige haben wir in den beiden letzten Teilen schon kennengelernt. In dieser Folge lernen Sie grundlegende Grafikbefehle kennen. Jedes Bild das auf dem Farbmonitor dargestellt wird setzt sich aus einzelnen Punkten in bestimmten Farben zusammen. Beim Schwarz/Weiss- Monitor beschränkt sich die Darstellung eines Punktes auf eine Farbe. Um nun einen Punkt darzustellen gibt es in TP folgende Möglichkeit:

PROCEDUR PUTPIXEL (spalte,zeile,farbe);

Die Angaben der Spalte und der Zeile beziehen sich auf die linke obere Ecke des gerade aktiven Bildschirmfensters. Bei der Initialisierung durch Initgraph wird die gesamte Bildschirmfläche zur Verfügung gestellt.

Diese Fläche kann durchaus begrenzt werden, dazu kommen wir gleich. Aber erst ein Beispiel für die Procedur Putpixel, dieses Beispiel und alle folgenden fasse ich noch einmal im Gesamtprogramm DEMOS.PAS zusammen das sich auf der Diskette befindet.

Farbe eines gesetzten Punktes kann man mit der Funktion GETPIXEL(spalte,zeile); ermitteln.

z.B.:color:=GETPIXEL(100,100);

Color ist dabei eine Variable des Typs WORD. Typs WORD.

Sollte sich an der Position (spalte(100),zeile(100)) ein Punkt befinden, ist in color nach Aufruf von Getpixel die Farbnummer gespeichert.

Um Linien zu zeichnen, brauchen wir nicht jedesmal einzelne Punkte nebeneinander zu plazieren. Zum Linienzeichnen gibt es gleich 3 Möglichkeiten in TP.

1:PROCEDUR LINE(von,zeile,bis,zeile);

(von,zeile) ist der Startpunkt und (bis,zeile) ist der Endpunkt der Linie.$g Bei LINE wird der intern geführte Grafikcursor nicht auf den Endpunkt gesetzt.

2:PROCEDUR LINETO (spalte,zeile);

Zeichnet eine Linie von der aktuellen Position des Grafikcursors aus zu einem angegebenen Punkt.
Der Cursor befindet sich danach auf dem Endpunkt der Linie.

3:PROCEDUR LINEREL(x,y);

(x,y) geben die Entfernung des Linienendpunktes zur momentanen Position des Grafikcursors an.
z.B.: der Cursor steht auf der Position (10,10) und (x=20,y=30) so wird die Linie von Punkt (10,10) bis Punkt (x+10,y+10) gezeichnet.
Gezeichnet wird in der gerade aktuellen Farbe. Auch hier wieder Beispielproceduren:

Alle bisher benutzten Koordinaten bezogen sich auf die gesamte Bildschirmfläche, es besteht aber auch die Möglichkeit bestimmte Bildschirmbereiche als sogenannte Fenster zu benutzen.

Dafür gibt es die Procedur SETVIEWPORT(x1,y1,x2,y2,clip); Diese Procedur setzt ein Grafik-Zeichenfenster. Setviewport arbeitet mit absoluten Koordinaten. Ein Aufruf von SETVIEWPORT(0,0,150,100,clipon); setzt ein Zeichenfenster von 150 Punkten Breite und 100 Punkten Höhe. Der Anfang des Fensters befindet sich in der linken oberen Ecke des Bildschirmes, egal ob vorher ein anderes Fenster gesetzt war oder nicht.

(x1,y1,x2,y2) geben die Grösse des Fensters und sein Lage an. clip ist eine Variable des Typs BOOLEAN und legt fest ob über den Rand des Fensters gezeichnet werden darf oder nicht. Clipon = es wird nur im Fenster gezeichnet. Clipoff = sollte die Zeichnung grösser als das Fenster werden so wird über den Rand hinaus auch gezeichnet. Zum löschen eines Fensterinhalts muss die Procedur CLEARVIEWPORT aufgerufen werden, sie löscht das momentan gesetzte Fenster.

Turbo-Pascal-Kurs

```
PROCEDURE Punkte;
VAR
  i:INTEGER;
BEGIN
  FOR i:=150 DOWNTO 0 DO   { Eine Diagonale von spalte(150),Zeile(150) }
   PUTPIXEL(i,i,maxcol);   { bis spalte(0),zeile(0) in farbnummer(maxcol)}
  taste;                   { Aufruf der Procedur Taste }
  FOR i:=1 TO 4000 DO      { Ein bunter Sternenhimmel }
   PUTPIXEL(RANDOM(maxx),RANDOM(maxy),RANDOM(maxcol));
  taste;
 END;
```

```
PROCEDURE Fenster_setzen;
VAR
  i,x1,y1,x2,y2:INTEGER;
BEGIN

  FOR i:= 1 TO 600 DO
   PUTPIXEL(RANDOM(maxx),RANDOM(maxy),RANDOM(maxcol));
 x1:=maxx-90;y1:=maxx-90;
 SETCOLOR(yellow);              { Zeichenfarbe auf gelb setzen }
 REPEAT                         { Schleifenbegin }
  x2:=x1+80;y2:=y2+80;
  SETVIEWPORT(x1,y1,x2,y2,clipon);
  CLEARVIEWPORT;
  RECTANGLE(40,20,80,75);
  DEC(x1,ROUND(maxx/10));
  DEC(y1,ROUND(maxy/20));
 UNTIL (x1 < 0) OR (y1 < 0);
 taste;
 END;
```

```
PROCEDURE Linie;
VAR
   i:INTEGER;
BEGIN
  FOR i:=1 TO 50 DO
   LINE(RANDOM(300,200,300,200);
  taste;
END;

PROCEDURE Linie_to;
VAR
   i:INTEGER;

BEGIN
   MOVETO(10,10);            { Setzt Cursor auf Anfangsposition }
    FOR i:= 1 TO 30 DO
     LINETO(RANDOM(300),RANDOM(200));
END;

PROCEDURE Linie_rel;
VAR
  i,x,y:INTEGER;
BEGIN
  x:=10;y:=10;
  FOR i:= 1 TO 20 DO
   BEGIN
      MOVETO(x,y);
      LINEREL(x*i,10);
      INC(x,5);INC(y,5);
   END;
 END;
```

Weiter gehts im nächsten Teil

Ich hasse Computer!

Analyse: Die Maschine ist total humorlos. Versuchen Sie das nächste Mal das Programm „Die schönsten Todesanzeigen der Woche" zu laden. Vielleicht klappt's und Sie gewinnen einen echten Freund.

2. Ihr Computer flackert mit der Mattscheibe, schreibt: „Hick, Rülps, Tschatscha-tscha" und beginnt anschließend mit dem Absingen ordinärer Lieder.
Analyse: Ihr Computer ist das, was man einen echten Kumpel nennt. Sie brauchen sich nur mal richtig gehenzulassen, und schon haben Sie einen Zechbruder an Ihrer Seite, wie er lustiger gar nicht sein könnte.

Computer mögen keine Tee
10 miese Tricks, um den Rechner aufs Kreuz zu legen.

Ein gewisser „Digit Dogshit" ist in den USA bei Insidern populär geworden, nachdem er hilfesuchenden Computerbedienern eine Betriebsanleitung für Elektronengehirne geschrieben hat, die den Herstellern schlaflose Nächte bereitete. Sie heißt: „Einige hundsgemeine Tricks, um den Computer aufs Kreuz zu legen."
Das geht schon beim Kaffee los. Ein paar kleine Schlucke über die Tastatur gegossen — wie leicht kann das bei der Arbeitshektik im Großraumbüro vorkommen — wirkt Wunder. Vor allem dann, wenn der Kaffee nicht gezuckert, sondern stark gesalzen war. Denn so was wirkt nicht nur ätzend auf die Platinen, sondern leitet auch noch besonders gut — vor allem die zerstörerischen Kriechströme in die falschen Kabel. Nichtkaffeetrinker können ganz beruhigt sein: Compter mögen auch keinen Tee!
Wer sich schon etwas mehr technisches Geschick zumutet, für den hat „Digit Dogshit" auch raffiniertere Tricks auf Lager. Zum Beispiel am eingeschalteten Gerät mal eben eine kleine Platine rausziehen und flugs wieder zurückstecken. Das mag der Rechner gar nicht gerne und antwortet meist mit verärgertem Zischen und qualmenden Transistoren. Allerdings ist bei der Aktion Vorsicht geboten. Denn um an die empfindlichen Platinen zu kommen, muß man ein bißchen am Gehäuse des „Big Brother" schrauben. Wer dabei mit den unter Hochspannung stehenden Kontakten der Bildröhre in Berührung kommt, wird unter Umständen die verhaßte Maschine sowieso nie wiedersehen.
Wenn sich jemand noch mehr zutraut, dann kann er sich auch über die berüchtigten Chips hermachen. Das sind die kleinen schwarzen Dinger auf den Bauplatten im Computerherzen, die wie elektronische Tausendfüßler aussehen und das Gehirn der Maschine bilden. Falsch rum zurückgesteckt, sorgen die Wunderdinger für heillose Verwirrung in der braven Computerseele — das behauptet jedefalls Datenfeind Dogshit.
Kettenraucher haben laut „Betriebsanleitung" jetzt endlich mal Gelegenheit, ihre Sucht „nützlich" einzusetzen. Regelmäßig ein wenig Rauch in die summende Kiste geblasen, hat Folgen. Nach einer Weile kondensiert nämlich der warme Rauch auf den empfindlichen Schleifkontakten, die die Datendisketten abtasten, und nichts geht mehr.
Versuche sollen gezeigt haben, daß es dabei unerheblich ist, ob der Computer nikotinarm, mit Menthol oder die ganz Schwarzen geraucht hat ...
Verwirrung in den elektronischen Innereien stiften auch Büroklammern, die zufällig durch die Belüftungsschlitze in den Computer klimpern. Heftzwecken und Schnitzel von Aluminiumfolie sollen eine ganz ähnliche Wirkung haben.

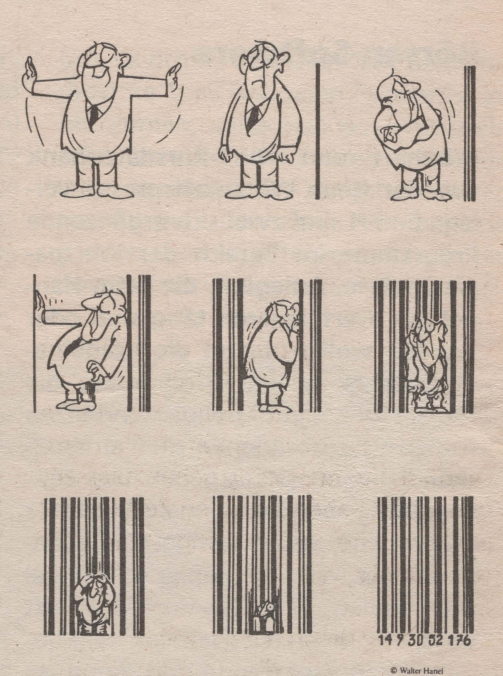
Nicht ganz fair gegen den Computer ist auch der Trick mit der Nagelschere. Einmal irgendwo unauffällig ins dicke Übertragungskabel gezwickt, und mindestens eine der bis zu 30 Minileitungen ist gestört. Da braucht auch ein versierter Techniker oft Stunden, bis er den Schaden gefunden hat.
Eine Grundschwäche aller elektronischen Aufzeichnungensmethoden ist, daß sie auf magnetischen Trägern gespeichert werden. Und nach dem Motto „So wie sie hinaufgekommen sind, kommen sie auch wieder herunter" ergeben sich da, laut Mister Dogshit, ungeahnte Möglichkeiten. Etwa mit einem Magneten unauffällig über die Diskette gestreichelt, wenn gerade mal niemand hinsieht. Da muß dann sogar der Chefprogrammierer passen. Denn wenn kostbare Daten einmal von der Diskette verschwunden sind, kommen sie so schnell nicht wieder.
Der böse Bub der Computer-Branche empfiehlt bei dieser Methode, mit einem kleinen Magneten nur mal leicht über den Rand der sogenannten Floppy-Disks zu streicheln. Denn dort ist meist das Programm gespeichert, das die Daten herausrückt. Wenn diese Anweisungen erst mal gestört sind, wird auch der Rest der Informationen auf der Diskette so unzugänglich wie Fort Knox.
Für Bastler empfiehlt der Computer-Feind aus den USA etwas ganz Raffiniertes: „Baue dir einfach einen kleinen Kobalt-Dauermagneten, den du als Ring tragen kannst. Damit lassen sich herrlich unauffällig lästige Daten ‚aufbereiten'. Nur Vorsicht, wenn man mit dem Wunderring über den Schreibtisch streift, sonst hat man plötzlich ein Dutzend Büroklammern an der Hand kleben."
Wem solche Methoden zu kriminell sind, der kann ja erst mal mit ein paar harmlosen Quälereien anfangen. Zum Beispiel lassen sich bei manchen Maschinen hervorragend die „y"- und „x"-Taste miteinander vertauschen. Auch versierte Programmierer hacken oft Stunden vergeblich auf der Tastatur herum, bevor sie merken, warum die Eingabe nicht mehr stimmt.
Ein bißchen feiner Sand, eine Erinnerung an den vergangenen Urlaub, zwischen die Tasten gestreut, richtet zwar keinen Schaden an, aber es knirscht gemein.
Für Verwirrung in der Software sorgt auch ein anderer Trick aus dem Computer-Underground: Da wird die Datendiskette einfach unter ein klingelndes Telefon gelegt. (Es muß allerdings wirklich altmodisch klingeln und nicht nur noch grunzen wie die neuen Geräte.) Schon ist das Programm im Klingelrhythmus bis zur Unkenntlichkeit zerstört.
An dieser Stelle sollte noch bemerkt werden, daß die Disketten auch Verbiegen, Falten oder Waschen und Kochen

Ich hasse Computer!

übelnehmen. Wasserdichte Filzschreiber setzen die kleinen Datenscheibchen ebenso außer Gefecht wie ein Schuß Haarspray, etwas Schuhcreme oder wenn man nur mit dem klebrigen Butterbrotfinger einmal kurz auf die Magnetschicht tappt.
In jedem Fall wird die hochsensible Oberfläche der Scheibe so nachhaltig verändert, daß die kleinen Magnetköpfe im Computer beim Versuch, die Daten zu entschlüsseln, total durcheinandergeraten. Da nützt auch kein Waschen mehr ...

Aber nicht nur die Computer-Freaks aus dem fernen Amerika sind einfallsreich. Auch in der Bundesrepublik haben inzwischen einige elektronikfrustrierte Menschen bewiesen, daß die Computer ihre Schwächen haben.
Da brachten die Arbeiter eines großen Automobilwerkes zum Beispiel die ganze Montagestraße zum Stehen, um ihre Mittagspause zu verlängern und endlich mal in Ruhe ihre Skatrunde auszuspielen.
Vergeblich suchten die Techniker nach dem vermeitlichen Fehler im Programm, das die fast vollautomatische Anlage steuerte. Doch immer, wenn die Elektronikspezialisten anrückten, lief die Anlage auf wundersame Weise wieder wie von selbst.
Erst nach Wochen wurde der Trick durch eine überraschende Kontrolle aufgedeckt: Die Arbeiter hatten einfach einen alten Lappen auf die kleinen optischen Markierungszeichen an den Autos gelegt. Vergeblich suchte daraufhin der Computer nach dem Signal, das ihm mitteilen sollte, wie das halbfertige Auto weiter zu bearbeiten war. Nach einigen Sekunden gab die Maschine regelmäßig auf und schaltete sich vollautomatisch ab, um Strom zu sparen.
Eine besonders hinterhältige Methode, um die Buchhaltung in den Wahnsinn zu treiben, hatte sich der Angestellte eines großen Warenhauses in Hamburg ausgedacht. Als er hörte, daß ihm gekündigt werden sollte, nahm er einen feinen Filzstift und änderte die „bar codes" an den Preisetiketten. Das sind die merkwürdigen Strichcodes, die heute auf fast allen Verbrauchsgütern aufgedruckt sind und verschlüsselte Angaben über Ware und Preis enthalten. Nur ein kleines Strichlein mehr, und schon flippt der Computer aus, wenn er die Zeichen elektronisch entschlüsseln soll.
Ein anderer einfallsreicher Angestellter in einem Rechenzentrum in Stuttgart ist unbekannt geblieben. Bekannt wurde dagegen seine Methode, den Großrechner lahmzulegen. Er hatte ein kleines Töpfchen mit hochprozentiger Salzsäure vor die Einlaßöffnung der Computerbelüftung gestellt. Stetig zog darauf hin der Ventilator die zersetzenden Dämpfe in das Innere der Maschine. Eines Tages gab es einen dumpfen Knall, und der Rechner stellte sich ab. Als die Techniker die Rückwand des Geräts abnahmen, trauten sie ihren Augen nicht. Die Plastikisolation der meisten Kabel war einfach weg, und die Kurzschlüsse, die so entstanden waren, zischten im empfindlichen Gehäuse wie ein Neujahrsfeuerwerk. Ein großer Teil der Anlage mußte komplett ausgetauscht werden.
Außer dem großen finanziellen Schaden mußte die Firma auch noch vorübergehend zumachen. Es dauerte Tage, bis das neue Gerät installiert war und die Programme wieder liefen.
Für diesen Zeitverlust gibt es in der Sprache der Computer-Schützer schon einen Fachausdruck: MTBU (Maximum Time to Belly Up) oder auch: Wie lange dauert es, bis das Unternehmen nach Ausfall seiner elektronischen Rechenanlage zusammenbricht?

Eine Untersuchung hat ergeben, daß eine Großbank heutzutage bei Totalausfall des Hauptrechners nach spätestens 48 Stunden ihre Türen schließen muß. Fast alle Geldgeschäfte werden elektronisch abgewickelt. Zinsen, Gewinne und Verluste müssen täglich, manchmal sogar stündlich hochgerechnet werden. Nach zwei Tagen Ausfall ist der Mangel an Informationen auch von den besten Rechnern kaum noch aufzuholen.
Bei Versicherungen geht es da schon etwas gemütlicher zu. Wenn man weiß, wie lange man oft auf Schadensregulierungen warten muß, kann man verstehen, warum die Gesellschaften auch mal



© Walter Hanel

eine Woche ohne ihre Rechenanlage auskommen.
Solche Schwächen im System haben sich natürlich in Terroristenkreisen längst herumgesprochen. Besonders erfolgreich operiert seit Jahren eine Gruppe in Frankreich, die sich CLODO nennt (Comite liquidant et detrouant les ordinateurs = Komitee zur Entwendung und Beseitigung von Rechenanlagen).
Die Computer-Killer haben sich einen Namen gemacht, als sie im Jahr 1980 in Toulouse die Rechenzentren von „CII Honeywell-Bull" und „Philips Informatique" lahmlegten. Für ihre Brandanschläge hatten sie sich dabei zwei Unternehmen ausgesucht, die beide auch für die französische Armee arbeiten.
Seitdem erfolgte eine ganze Serie von Angriffen auf Frankreichs „Große Brüder". Bei den Attentaten auf einige der größten Computerzentren des Landes entstand nicht nur ein Schaden in Millionenhöhe, sondern es wurden auch unersetzliche Daten vernichtet.
In einem Bekennerbrief bezeichneten sich die unbekannten Attentäter als „Datenbearbeiter, die in der Lage sind, die gegenwärtigen und zukünftigen Gefahren der Informatik und Telematik zu erkennen".
Auch in der Bundesrepublik fürchten Polizei und Politiker längst nicht nur Terroranschläge auf ihr Leben, sondern vor

Fortsetzung folgt auf S. 36

Software

Börsen-Software

Winchart und NWP-Kursdatenbank von der Neue Wirtschaftspresse Verlags GmbH sind zwei sich ergänzende Programme im Bereich der Wertpapieranalyse. Anlegern, die beim Handel mit Wertpapieren tätig sind oder werden wollen, bietet die Kombination dieser beiden Programme die Möglichkeit, sämtliche Kurstendenzen frühzeitig zu erkennen und entsprechend darauf zu reagieren. Der Zeitvorsprung, der dem Anwender dieser Programme gegenüber den konventionell mit Milimeterpapier und Lineal arbeitenden Mitanlegern verschafft wird, verhilft zu rechtzeitigen Reaktionen auf Börsentrends und damit zu höheren Gewinnen und Vermeidung von unnötigen Verlusten.

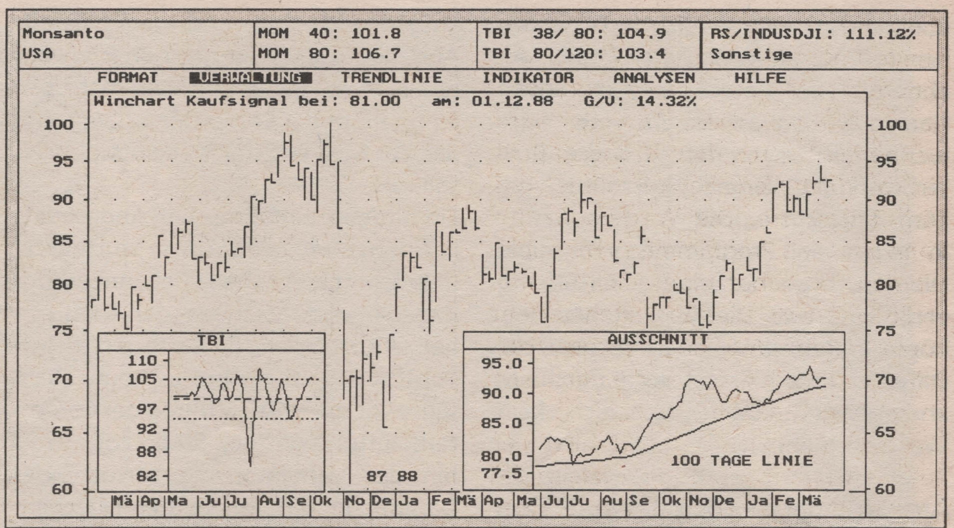
1) Winchart

Winchart ist ein professionelles Börsen-Softwarepaket, das selbständig Chartformationen erkennt, interpretiert, die daraus resultierenden Ergebnisse mit weiteren Indikatoren verknüpft und grafische Darstellungen dieser Informationen ermöglicht. Winchart gibt Ihnen frühzeitig sorgfältig ermittelte Kaufund Verkaufsempfehlungen, ermöglicht rechtzeitig Trendbestimmungen und erreicht durch große Trefferquoten hohe Renditen. Dadurch hat es sich mittlerweile zu einem Standardprogramm für Anleger, Vermögensverwalter und Banken etabliert.

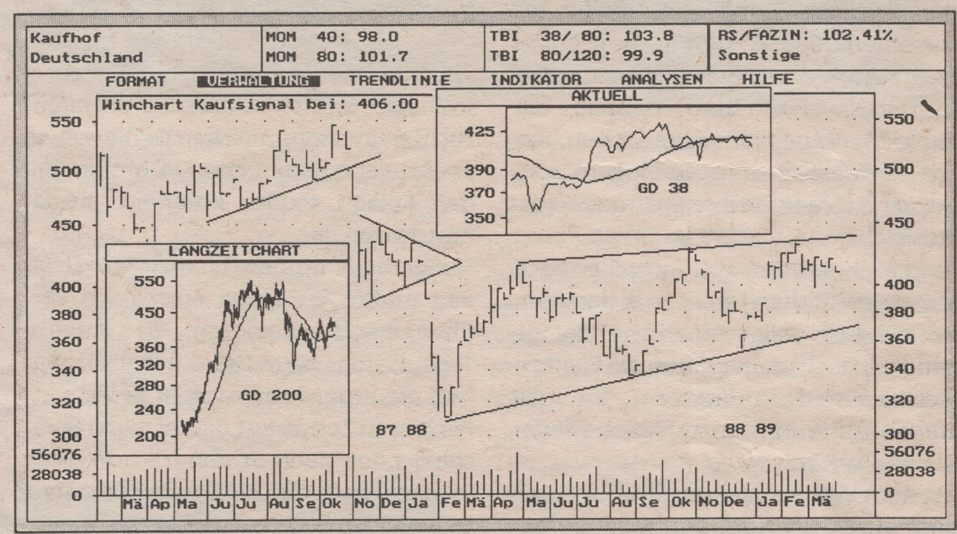
2) NWP-Kursdatenbank

Als historischen Kursdatenbestand für 2000 in- und usländische Aktien, Optionsscheine etc. bietet die NWP-Datenbank den Kursverlauf der zurückliegenden zwei Jahre bis heute. Die historischen Daten können mit allen Programmen verarbeitet werden, die über eine ASCII-Schnittstelle verfügen.

Damit der Anwender immer auf dem Laufenden bleibt, werden zur Kursdatenbank drei verschiedene Aktualisierungsservice angeboten.



(Monsanto Barchart mit Trendbestätigungsindikator und 100 Tage Linienchart in verschiedenen Fenstern)



(Barchart über 550 Tage kombiniert mit Langzeitchart und Ausschnitt in zwei Fenstern, sowie Trendlinien)

DISK C: 9598K frei ¦ DATUM 29.03.89 ¦ ¦ Depot: TEST

KURSDATEIEN

	BEZEICHNUNG	DATEI	LAND	BRANCHE	STAND
	1 ADCA-Bank	ACAAZRTO	Deutschland	Banken	23.03.89
	2 ADV/Orga.Vz.	ADV3	Deutschland	Software	23.03.89
	3 AEG	AEGAE	Deutschland	Elektro/Elek	23.03.89
	4 AGAB v. 87	AGABOP87	Deutschland	Sonstige	09.01.89
	5 AGIV	AFIAGRTO	Deutschland	Handel	23.03.89
M	6 ATB	ATB	Deutschland	Sonstige	23.03.89
	7 AVA	AVA	Deutschland	Sonstige	23.03.89
	8 Aachener Münchn.Bet	AMB	Deutschland	Versicherung	23.03.89
	9 Aachener Münchn.Ver	AMV	Deutschland	Sonstige	23.03.89
	10 Aachener Rückvers.	ARV	Deutschland	Sonstige	23.03.89
	11 Ackermann Göggingen	ACK	Deutschland	Textil	23.03.89
	12 Adlerwerke	ADLADRTD	Deutschland	Sonstige	23.03.89
M	13 Adt	ADT	Deutschland	Holding	23.03.89
	14 Aesculap	JET	Deutschland	Sonstige	23.03.89
M	15 Agab	AGA	Deutschland	Sonstige	23.03.89
	16 Agrippina Rück.	AGP	Deutschland	Versicherung	23.03.89
	17 Agrob St.A.	AGR	Deutschland	Sonstige	23.03.89

PGDN [F9] Alle Markierungen löschen PGUP

Selektieren Kopieren Löschen Umbenennen Markieren Sortieren Filtern

(Eine Seite vom Inhaltsverzeichnis des Dateimanagers)

Software

Der erste ist eine wöchentlich erscheinende Datendiskette, mit welcher der Datenbestand auf dem laufenden gehalten wird. Diese Diskette wird wöchentlich neu versandt und enthält für ca. 2000 Werte jeweils die letzten fünf Tageskurse. Die Wochendiskette kann mit allen Programmen verarbeitet werden, die über eine ASCII-Schnittstelle verfügen. Die Kurse stehen dem Anwender am Wochenende zur Verfügung; manuelle Kurseingaben gehören damit der Vergangenheit an.

Der zweite Serviceart funktioniert per Telesoftware über BTX. Hier erfolgt die Aktualisierung für 2000 Werte über BTX-Telesoftware, wobei die Daten in einem besonderen Format codiert werden, um eine schnelle Übertragung zu gewährleisten. Damit ist es möglich, die Kurse von 2000 Werten in ca. zwei bis fünf Minuten je nach Modem -, also zum Ortstarif (0,23 DM) zu überspielen. Mit dem Winchart-BTX-Decoder können die Daten vollautomatisch auch während Ihrer Abwesenheit aktualisiert werden, wobei alle Kapitalmaßnahmen (Splits, Kapitalerhöhungen, Bezugsrechte etc.) verarbeitet werden. Die Daten können auch mit anderen marktgängigen Decodern abgerufen werden, wenn diese Decoder die Eigenschaft „Telesoftware im Postformat" besitzen. Das BTX-Abonnement ist nur im geschlossenen Benutzerkreis (GBG) möglich.

DATUM: 29.03.89 Seite: 6 KURSAUSWERTUNG Point & Figure Signale

Nr.	Bezeichnung / Neu Datum	K/V	XO	Sig-Kurs	Akt-Kurs	G/V%	Zeit-G/V%	STOP
141	Elektrowatt A v. 85 15.04.88	V	O	43.00	18.30	57.4	61.5	24.0
142	Enka Glanzstoffe 08.08.88	K	X	261.00	475.00	82.0	131.6	370.0
143	Esslinger Maschinen 02.12.87	K	X	425.00	680.00	60.0	45.9	520.0
144	Eura-Kai 08.02.89	V	O	91.00	93.00	-2.2	-19.0	104.6
145	Feldmühle Nobel 05.01.89	K	X	291.00	335.00	15.1	72.8	247.4
146	Flachglas 24.11.88	K	X	470.00	605.00	28.7	88.9	495.0
147	Fuji Elec. OS v.84 08.11.88	K	O	9800.00	15000.00	53.1	143.7	13250.0
148	Garny 19.01.89	K	X	182.00	205.00	12.6	74.7	144.5
149	Gehe & Co. 06.01.88	K	O	195.74	365.00	86.5	71.4	330.0

(Liste der Kauf- und Verkaufssignale für neun Werte)

Der letzte Service besteht aus einer BTX-Aktualisierung im offenen Benutzerkreis. Die Seite kostet 0,10 DM und enthält 17 Werte mit jeweils zwei Börsentagen. Zusätzlich wird die prozentuale Veränderung zum Vortag und der RSI im Vergleich zur Vorwoche gezeigt. Damit das mühsame Eintippen der Bildschirmseiten bei automatischer Abfrage entfällt, sind alle BTX-Seiten als separate Textdatei abgelegt. Der Anwender kann diese dann in sein Macro einbinden und sich so seine eigene Kursdatenbank zusammenstellen.

Für Anwender, die bisher mit einer anderen Kursdatenbank gearbeitet haben, ist der Wechsel zur NWP-Kursdatenbank unproblematisch, wenn die Kurse der anderen Datenbank bisher über Wertpapier-Kennummer oder EDV-Kürzel abgelegt worden sind.

Kontakt:
Neue Wirtschaftspresse
Verlags GmbH
Goethestr. 15, W-6520 Worms 1
Tel.: (06241) 4751

Wir suchen:

SOFTWARE

Wir suchen Leser des DISC-EDV-REPORT, die selber schon einmal Programme geschrieben haben. Zur Veröffentlichung in unserem DISC-EDV-REPORT sind wir ständig auf der Suche nach guter Software. Ob Spiele, Anwendersoftware oder Utilities, jedes Programm ist gerne gesehen. Natürlich werden Ihre Bemühungen auch honoriert. Sie können uns die Rechte an Ihren Programmen verkaufen oder eine Nutzungsgebühr für eine Veröffentlichung erhalten.

Senden Sie uns einfach ein Ansichtsexemplar zu. Wir werden uns nach Prüfung mit Ihnen in Verbindung setzen und alles weitere vereinbaren.

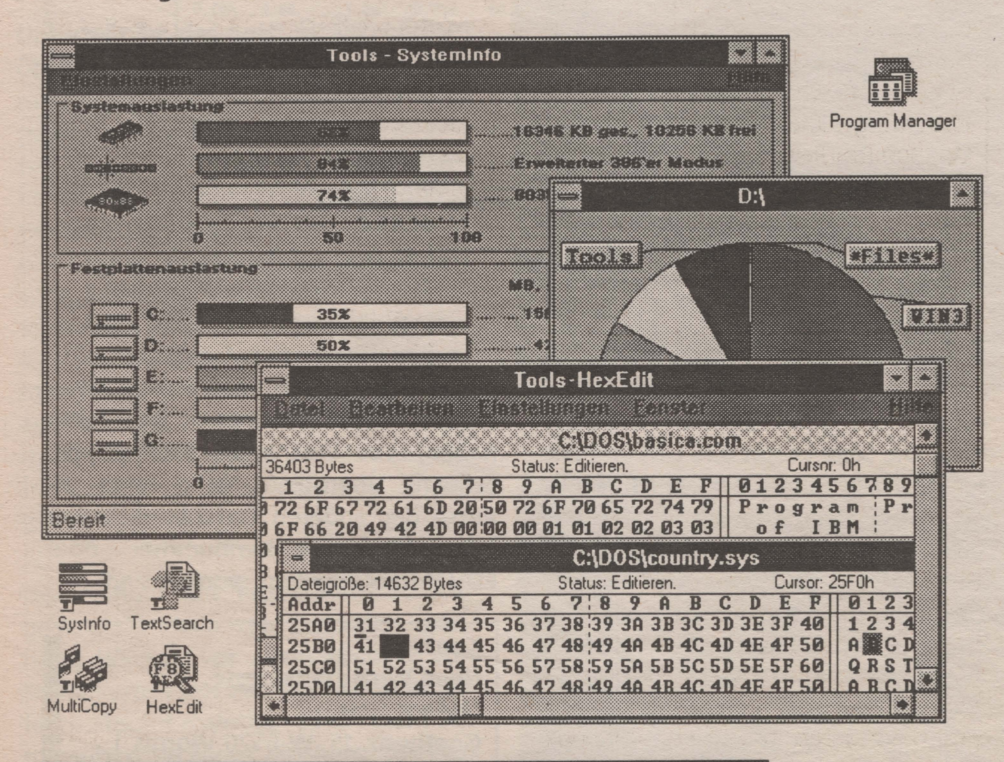


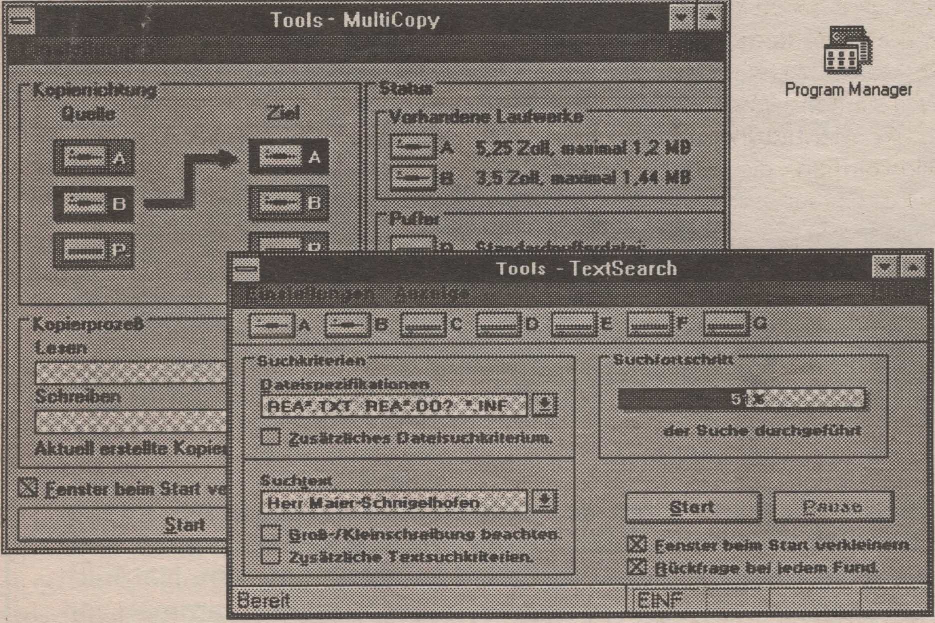
Software

GEDYS WindowsTools File-Management

Professionelle Utilities für Windows 3.0

Die WindowsTools-Serie des Braunschweiger Softwarehauses GEDYS ist um das neue Produkt „WindowsTools File-Management" erweitert.





Dieses Produkt ist ein ganzes Programmpaket, welches vier Programme enthält, die Microsofts neueste Windows-Version 3.0 im Bereich File-Management erweitern. Die vier Programme sind

- MultiCopy
- TextSearch
- SystemInfo
- HexEdit

MultiCopy ist ein flexibles Diskettenkopierprogramm. Alle DOS-Diskettenformate werden unterstützt. Die Diskettenstruktur wird auch zwischen 3,5- und 5,25-Zoll-Disketten übertragen. Beim Kopieren erhält die Diskette auf Wunsch eine fortlaufende Numerierung. Um bei Mehrfachkopien Zeit zu sparen, wird der gesamte Disketteninhalt wahlweise im Hauptspeicher oder auf der Festplatte gehalten. Dank dieser Pufferung, die auch Netzwerke unterstützt, kann ohne Diskettenwechsel kopiert werden. Die Zeitersparnis wird im Multitaskingbetrieb noch deutlicher.

TextSearch ist ein Textsuchprogramm, das nach Dateinamen und nach bestimmten Textpassagen in Dateien suchen kann. Suchbereich können eine oder mehrere Festplatten, sowie auch ein ganzes Netzwerk sein. Zusätzlich werden Datum des Dokumentes, Dateiattribute und Größe berücksichtigt. Dies ist dank Multitasking auch im Hintergrund möglich. Ein ausdruckbares Protokoll gibt nicht nur die Fundstellen an, sondern die Textanzeige läßt sich auf Wunsch auch um den Kontext erweitern. In den Text und Dateiauswahlkriterien dürfen Wildcards benutzt werden. Außerdem können diese Kriterien durch logische Ausdrücke beliebig verknüpft werden („●.DOC & ●.TXT" sucht z. B. in sämtlichen Dateien mit den Extensions „DOC" und „TXT").

SystemInfo erlaubt einen grafischen Überblick über die wichtigsten Systemdaten. Farbige Balkenund Tortengrafiken zeigen die Auslastung des Speichers, der Festplatten und des Prozessors an. SystemInfo beantwortet Fragen bezüglich Systemauslastung, Performance und Platzbedarf. Ein unverzichtbares Tool für denjenigen, der sein Windows-System auf Höchstleistung tunen will.

HexEdit ist der erste Hexadezimaleditor unter der grafischen Benutzeroberfläche Windows. „Patches" (kleinere Änderungen am ausführbaren Programm), bisher eine Domäne der DOS-Freaks, sind nun mit einem nie zuvor

Software

gekannten Komfort unter Windows möglich. Das implementierte MDI (Multi-Datei-Interface) ermöglicht ein gleichzeitiges Bearbeiten mehrerer Dateien. Erfolgte Änderungen sind mehrere Schritte weit widerrufbar (Undo) und wiederholbar (Redo). Zur Datensicherheit trägt neben mehrfachen Sicherheitsabfragen auch die Möglichkeit, das Editieren ganz abzuschalten, bei. Durch diesen Nur-Lese-Modus wird HexEdit zu einem universellen Dateibrowser.

Die Online-Tabellen mit ANSI- und IBM-Zeichensatz vereinfachen die Bearbeitung der Dateien. Jedes Dokument ist, wie bei Microsofts Tabellenkalkulation Excel, durch vertikale und horizontale Bildteiler übersichtlich zu betrachten.

WindowsTool File-Management ist ab Anfang März verfügbar. Der Preis beträgt DM 295 für die Einzelplatzversion, und DM 895 für die 5er-Netzwerkversion (alle Preise inklusive Mehrwertsteuer). Der Vertrieb erfolgt über den Fachhandel.

Kontakt:
GEDYS Software Consulting GmbH
Rabenring 33,
W-3300 Braunschweig
Tel.: (0531) 38011-68

Hannover-Messe CeBIT '91

Die Präsentationen auf der Hannover-Messe CeBIT '91 (13.- 20. März), die mehr als 4500 Aussteller auf rund 395000 qm Bruttofläche vereint, spiegeln auch in diesem Jahr eine lebhafte Produktentwicklung wider. Ebenso machen sie aber auch deutlich, daß die wirtschaftlichen Tendenzen im Markt spürbarer als sonst auf die Hardware-, Software- und Dienstleistungspaletten zurückwirken.

Dokumentiert werden denn auch eine Menge Veränderungen, die sich primär aus der wirtschaftlichen Branchensituation ergeben haben. Wohlvertraute Systemfamilien werden durch Produktreihen anderer Herkunft ersetzt oder in andere Marktangebote integriert. Und ein besonders großer Teil der Hersteller baut die eigenen Marktangebote mit Hilfe von Vertriebsvereinbarungen aus.

Bei den Personalcomputern wird zur Messe das nunmehr erheblich breitere Angebot von Modellen mit 486-Prozessor zu den Hauptthemen gehören. Weiterhin warten die Anbieter aber auch mit einer Vielzahl von neuen 286 und 386-PC's auf. Die Billigrechner kosten nur noch einige Tausend Deutsche Mark, und selbst die Preise für Hochleistungs-PC's liegen weit unter dem im letzten Frühjahr typischen Niveau. Viel Publicity gilt den Einsteigermodellen, die mit handlichen Benutzeroberflächen zum Umgang mit MS-DOS und sofort einsatzbereiten Anwendungsprogrammen ausgestattet sind.

Das stärkste Engagement bringen die PC-Anbieter jedoch den Laptop's entgegen, mit vielen leistungsfähigeren und preisniedrigeren Modellen. Die Fachwelt geht davon aus, daß die tragbaren und kleinen Rechner 1991 das Rennen im Markt machen. Dazu werden auch Weiterentwicklungen beitragen, wie z. B. die Ausstattung mit Flüssigkristall-Bildschirmen, die eine ungewöhnlich hohe Bildauflösung und Farbbrillanz bieten, oder mit Speicherkapazitäten, die selbst für viele stationäre PC's ungewöhnlich sind: Hauptspeicher mit 2 Megabyte und Plattenspeicher mit 100 Megabyte.

In der Speichertechnik streben die Hersteller der Laufwerke und Medien nach wie vor immer größere Speicherkapazitäten auf immer kleinerem Raum an, selbst bei den Disketten. Seit dem Vorjahr lassen sich mit den gängigen High-Density-Disketten statt bisher 1,2 Megabyte durchweg 1,6 Megabyte aufzeichnen. Für PC's mit 286- oder 386-Prozessor findet man jetzt diverse Plattenlaufwerke mit einer Kapazität von 100 Megabytes. Zugleich hat sich nunmehr der Übergang vom 5,25 zum 3,5-Zoll-Format beschleunigt.

Mit den jüngsten Ergebnissen aus der Produktentwicklung kommen auch die Hersteller von Druckeinheiten nach Hannover. Relativ wenige Neuheiten gibt es bei den Nadeldruckern. Die Anbieter profitieren derzeit noch immer von den vor zwei Jahren erreichten Modelleigenschaften. Selbst billige Nadeldrucker warten seitdem mit 24-Nadel-Druckelementen, einfacherem Handling, komfortabler Einzelblatt-Verarbeitung und austauschbaren Schriften auf.

In diesem Jahr dürften in erster Linie die Tintenstrahldrucker, Thermodrucker und abermals die reprografischen Druckeinheiten von sich reden machen. Man findet „Ink Jets" mit Standflächen, die nicht größer als ein Schreibblatt sind. Bei den fast geräuschlos arbeitenden Billig-Modellen tritt die „Bubble"-Technik in den Vordergrund, die mit 64-Düsen-Druckköpfen und erhitzten Tinten besonders feine Strukturen zu Papier bringt. Aus der Thermo-Transfer-Technik kommen neue Modelle für den Anschluß an Laptop-Rechner. Mit ihnen können unterwegs Texte und Grafiken von hoher Qualität gedruckt werden. Die Laserdrucker dringen jetzt tiefer in den Markt der Nadeldrucker ein. Einige Modelle haben erhebliche Preisrückgänge erfahren, andere warten nunmehr im Preisbereich der 6-Seiten-Drukker mit der doppelten Druckgeschwindigkeit auf.

Kontakt:
Deutsche Messe AG
Messegelände,
W-3000 Hannover 82
Tel.: (0511) 890

Deutsche Anleitung

Deutsche Anleitung zu MIRAMAR

Von Lucjan Mikociak

MIRAMAR ist der erste „brauchbare" Flugsimulator mit grafischer Ausgabe. Zwar gibt es den 747-Flugsimulator, dieser beschränkt sich jedoch nur auf die ASCII-Ausgabe der Instrumente. MIRAMAR bietet dagegen volle grafische Darstellung (bei der PD-Version fehlt lediglich die Darstellung der Gegend (Scenery)). Das Spiel ist recht einfach zu bedienen, das Abheben vom Flugzeugträger auf hoher See könnte Ihnen vielleicht Kopfzerbrechen vorbereiten, den wenn etwas schief läuft tauchen Sie so lange mit Ihrer F-18 bis Sie auf Grund stoßen und dort Ihren Platz neben einen Schiffswrack finden. Aber gerade das soll diese Anleitung verhindern.

MIRAMAR läuft auf jedem IBM kompatiblen PC mit 512KB RAM, einen Diskettenlaufwerk und einer CGA-Farbgrafikkarte. Wer eine solche nicht besitzt sondern mit Hercules arbeitet, der sollte eine der vielen CGA-Emulationen die die PD-Welt bietet benutzen.

Geladen wird das Programm von der DOS-Ebene durch die Eingabe von FLIGHT und durch das Betätigen der ENTER-Taste. Nach recht langer Ladezeit meldet sich das Programm mit dem „Titelbild" und anschließend wird weiter geladen. Erst danach können Sie sich durch das Eingeben des Buchstaben I die englischsprachige Kurzanleitung anzeigen lassen, mit P ein Formular drucken lassen um sich beim Autor als Anwender (User) registrieren zu lassen (was man auch machen sollte) oder sich mit der ENTER-Taste dem Spiel zuwenden. Wieder wird geladen und dann begrüßt Sie MIRAMAR mit folgendem Satz:

HALLO AIRMAN PdL
YOUR F-18 IS WAITING...
GOOD LUCK!!!

(Hallo Airman (Pilot) PdL. Deine F-18 wartet auch dich. Viel Glück!)

Jetzt erst wird das Cockpit aufgebaut. Bitte schalten Sie CAPS LOCK und NUM LOCK ein, bevor Sie mit dem Spiel beginnen!

Zuerst müssen Sie Triebwerke mit der Taste 9 auf 300 gebracht werden dann die Taste L um mit hoher Geschwindigkeit loszurollen. Beim Fahren sollte die Taste 2 einige Male betätigt werden um zu steigen (nicht mehr als fünfmal!). Jetzt können Sie weiterfliegen und warten, bis Sie von feindlichen Flugzeugen angegriffen werden. Mit der LEERTASTE feuern Sie die Bord-MG und mit X und Z die Sidewinders (Raketen). Zuerst müssen diese aber samt ihren Display (Anzeige) mit der Taste S aktiviert werden. Ob Sie nach dem Start das Fahrwerk mit der Taste G einziehen und die Geschwindigkeit mit der Taste 3 drosseln ist Ihnen überlassen.

ÜBERSICHT DER FUNKTIONEN...

C --- Mit der Taste C schalten Sie die Waffenbereitschaftsanzeige ein. Anstelle der Landkarte erscheint jetzt eine Zielvorrichtung und eine kleine vor Ihnen an der „Scheibe".

L --- Taste L dient zum Losrollen!

S --- Mit S aktivieren Sie die Sidewinders Anzeige. Zuvor C Taste!

X --- Sidewinder an der rechten Seite wird abgeschossen.

Y --- Sidewinder an der linken Seite wird abgeschossen.

G --- Fahrwerk ein / ausfahren.

M --- Es wird nur das Gebiet auf der Karte vergrößert angezeigt, wo Sie sich zur Zeit befinden.

N --- Die Karte zeigt die gesamten Vereinigten Staaten von Amerika.

LEER Die LEERTASTE dient zum Feuern der MG.

Q --- Diese Taste dient zum Verlassen von MIRAMAR.

9 --- Mit der Taste 9 auf dem Zahlenblock Ihrer Tastatur steigern Sie die Leistung der Triebwerke. Sollten Sie für mehr als 300 entscheiden, so zerspringt das Glas, was ein Zeichen für das Ende des Spieles ist. Jetzt kommt der Grund und dann die erreichten Abschüsse feindlicher Flugzeuge. Es geht jeweils mit der ENTER-Taste weiter.

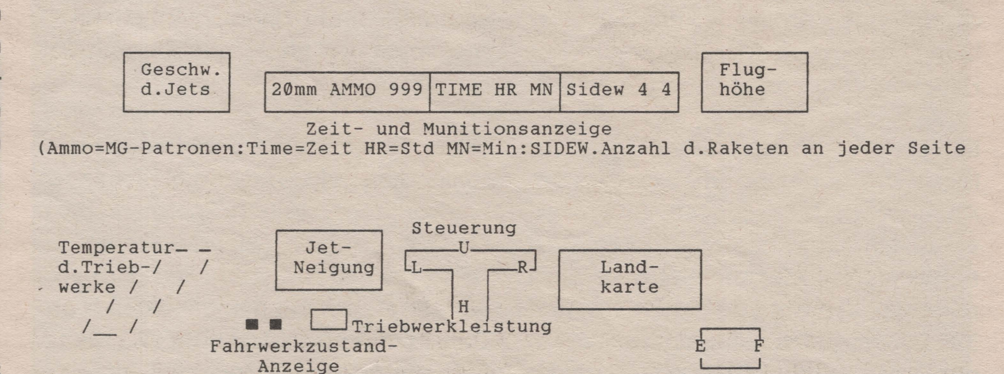
3 --- Gegenteil der Taste 9, das Herabsetzen der Leistung.

STEUERKNÜPPEL

Gesteuert wird mit dem Zahlenblock.

8 Nach unten
2 Nach unten
4 Nach links
6 Nach rechts

DAS COCKPIT...



Neue PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,— (Kopiergebühr)

PD406 PEN PAL V. 1.01
Adressenprg. mit integriertem Textprogramm!!

PD407 DOS-EZ V. 1.0
Viele gute Utilitys für den PC. Man sollte es haben!

PD408 PIBCAT V. 1.7
Super Filelister zeigt Inhalt v. Subdirectorys!!!

PD409 FILE-MAN V. 3.2
Disk & Filemanag. m. Macros, Dir-Tree, Labeldruckprg.

PD410 TWODISKS V. 3.11
Excellent.Directory & Comparison-Updateutility!!

PD411 SWAP UTILITYS
4 Programme, die den Speicherbedarf reduzieren!!!

PD412 SOFTSET V. 2.0
Enthält 2 SUPERTOOLS: TAG-ALONG und GLUE-STICK!!!

PD413 LQCHAR V. 1.2 & AT50
LQCHAR kleiner, sehr effektiver Fonteditor!!!

PD414 WINDE V. 2.Ob
Texteditor total Mausgesteuert! a mouse lovers dream!

PD415 FR-MAPS VOLUME I
Landkarten für den PFS: FIRST PUBLISHER!!!

PD416 KWIKGRAF V. 1.0
Grafikprg. f. CHARTS, PICTOGRAMS, HISTOGRAMS usw.!

PD417 MANDELBROT MAGIC V. 3.0
Mandelbrot (FRACTAL) Set, CGA, EGA/VGA-MODUS

PD418 LABEL MASTER V. 4.0
Adressen & Labelprogramm sowie Datenbank!!

PD419 P-SCREEN V. 1.0
Entwerfen Sie Ihre eigenen Screens & S-Bibliotheken!

PD420 4PRINT V. 3.10
ASCII Druck f. HP LASERJET & HP DESKJET, LASER MASTER

PD421 DFÜ-UTILITY'S
BIMODEM, CT, GROUPKEY, HOTKEY-Z, JMODEM, POWERN!

PD422+ A2Z V. 4.0 No. 1
Ein excellentes Datenbank-Programm. Report-Generator»»

PD423+ A2Z V. 4.0 No. 2
u.v.m.! Programm ist stark verbessert worden!!!!!!!!!!!!!!!!!

PD424 QFE V. 4.02
Direct.Editor f. d. Datenfernübertragungs-Prg.: QMODEM SST

PD425 WAMPUM V. 3.3
Allerneueste Version: WindowInterface, Helpmenues u.v.m.!

PD426 FINGERPAINT V. 2.0
Das sehr gute Mal- & Zeichenprogr. in neuer Vers.!

PD427 LQ V. 2.33
Residentes Printer-Font-Programm für alle Zeichensätze!!

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhardt-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software

Deutsche Anleitung zu POPCRON

Von Lucjan Mikociak

Mit POPCORN scheint Frankreich wohl die ersten Schritte in die Public Domain Welt zu wagen und das gleich mit einen Spiel, welches auch als ein kommerzielles Produkt Zukunft haben würde. Das Spiel zeichnet sich vor allem durch gute Grafik und sehr flüssige und gleichmäßige Bewegungen aus, welche bei PD-Spielen doch noch zu Seltenheiten gehören. Auch eine Maus wird unterstützt (vorher Maustreiber laden!) oder die Tasten, mit denen gespielt werden soll können Sie selber festgelegt werden.

Hardware

Das Spiel benötigt selbstverständlich einen IBM-kompatiblen PC mit ca. 384KByte RAM und einer CGA-Farbgrafikkarte. Sollten Sie eine Herculeskarte benutzen, so wird Ihnen eine der vielen CGA-Emulationen, die Ihnen die PD-Welt zur Verfügung stellt, helfen. Wer jedoch mit einer MDA-Grafikkarte arbeitet, der wird da auf große Schwierigkeiten stoßen, den bei POPCORN hilft keine der PD-CGA-Emulationen.

Wie spiele ich?

Bei POPCORN geht es darum, mit einem Stab einen Ball so „weg zu schlagen", daß dieser aus der darüber liegenden Mauer die einzelnen Steine zerstört und Sie dadurch mit den Ball zu verschieden Wesen gelangen können, deren „Vernichtung" noch mehr Punkte bringt als das Zerstören der Steine. Haben Sie alle Steine entfernt, so kommen Sie in das nächste Level, wo alles mit kleinen oder auch größeren Unterschieden und Überraschungen fortgesetzt werden kann. Einige der getroffenen Steine verschwinden einfach, einige fallen jedoch nach unten und haben die Möglichkeit, den Stab zu verändern. So kann es z.B. kommen, daß er mit Kleber bedeckt ist und der Ball immer kleben bleibt, bis die Feuertaste gedrückt wurde. Der Stab kann sich natürlich auch verlängern, verkürzen, es kann ein zweiter Boden aufgebaut werden (eine gestrichelte Linie) oder der Ball vervielfältigt sich. In diesen Fall müssen Sie nur mit einem! Ball spielen und die anderen nicht beachten, den diese dienen nur der Ablenkung. Wird der Stab in der Form verändert, so daß er einen Raumgleiter gleicht (in der Mitte des Stabes eine dunkle Erhöhung), so können Sie mit der Aktionstaste schießen und dadurch die Steine oder Figuren gezielt bekämpfen. Vergessen Sie dabei nicht den Ball!!!

In späteren Levels werden Sie verschiedene „Extras" vorfinden, wie z.B. daß die Hälfte der Steine anders ist und Sie diese mehrmals mit dem Ball treffen müssen und dann wird daraus eine Zahl die auch getroffen werden muß! Manchmal erscheint sogar ein Basketballkorb. Ihre Aufgabe ist es dann, den Ball dorthin zu befördern. Keine Angst, an der Stelle wird der Ball langsamer (vielleicht zu langsam...). Es kommt aber noch besser, den immer wieder passieren Dinge, mit denen man nicht gerechnet hat. Ein Beispiel dafür finden Sie z.B. im Level 7, wo der Ball als ein Fallschirmspringer (der aufgefangen werden muß) nach unten kommt.

Was den Stab angeht, so können Sie diesen nur links oder rechts bewegen. Wenn der Ball mit der Kante oder nah am Ende des Stabes aufgefangen wird, fliegt er schräg weiter, wenn es die Mitte (oder den Bereich rund herum) trifft, so geht der Ball mehr senkrecht. Durch das Bewegen des Stabes in die gewünschte Richtung beim Aufprall des Balles kann die Flugrichtung des Balles geändert werden.

Wie lade ich POPCORN?

Bevor Sie POPCORN laden, sollten Sie mit dem Hilfsprogramm POPSPEED die Geschwindigkeit einstellen, mit der das Spiel ablaufen soll. Sie geben von der DOS-Ebene aus POPSPEED (Wert) ein und drücken die ENTER-Taste. Der Wert darf zwischen 1 (bzw.0) und 30000 liegen. Für einen PC der mit 4.77 oder 6 MHz getaktet ist wird wohl der Wert 500 genau das Richtige sein. Wer es etwas schneller haben möchte der gibt einfach eine niedrigere Zahl ein. Ein 10MHz getakteter PC sollte den Wert 600 oder 700 haben. Werte über 4000 sind eher etwas für NEAT286-er oder 386-er.

Achtung! POPSPEED setzt auch die Bildaufbaugeschwindigkeit herab. Nachdem mit POPSPEED die Geschwindigkeit eingestellt haben, können Sie das Spiel mit POPCORN und dem anschließenden Betätigen der ENTER-Taste laden.

Zuerst sehen Sie wie sich der Spielname aufbaut und anschließend erscheinen die einzelnen Funktionen die mit Hilfe der F-Tasten (F1-F9) aufgerufen werden:

F1 Jouer: Mit der F1-Taste fangen Sie das Spiel an. Bevor Sie jedoch anfangen, sollten Sie, falls erwünscht das Spiel so einstellen, wie Sie es benötigen (Maus,Tastatur usw.), den sobald das Spiel angefangen wurde können Sie außer der Musik nichts mehr ändern.

F2 Démo: Der Demo-Modus von POPCORN. Der Computer spielt hnen das Spiel vor.

F3 Souris: Durch das Betätigen der F3-Taste können Sie auf die Mausbedienung umschalten. Ist die Taste betätigt worden, so erscheint ein Pfeil hinter dem Wort Souris.

F4 Clavier: Tastaturbedienung. Beim Laden des Spieles befindet sich immer ein Pfeil hinter dieser Funktion der Ihnen zeigt, daß die Tastatur das aktuelle Eingabegerät ist.

Neue PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,— (Kopiergebühr)

PD428 PMS LABEL V. 1.7
Label-Grafik-Programm für Printmaser-GRAFIK!!!

PD429 M.R.R.S. V. 1.2
Residente Hilfstexte f. Progr. m. Hypertext-FUNKTION

PD430+ MICROFIRM TOOLKIT V. 2.05
Kollektion von 28 UNIX-gleichen Util's

PD431+ MICROFIRM No. 2
um die umständlichen DOS-Kommandos zu ersetzen!!!

PD432 SCOUT V. 3.2
Pop-Up File-Directory & Dosmanager d. Extraklasse!!

PD433 QEDIT UTILITYS
Verwandelt QEDIT in TEXTVERARB. mit Desktop-Funkt.!

PD434 DIRECTORY V. 1.0
Directory Tree & File Manager. Kompat. mit DOS 4.0!

PD435 DIRECTORY SCANNER V. 3.30
Manager für Files und Subdirectorys!

PD436 ARCHIV UTIL 3:
Arc-, Zip Utilities und Shell, Nuke etc.!

PD437 TEXT UTIL 2:
A-Filter, Adranlav, Asciref, Slyce, Speller und Thotpln!

PD438 DRUCK UTIL 3:
APrint, Macsplt, Mangler, OH-Drat, Textout, Paste etc.!

PD439 DOS UTIL 3:
Anthems, Copydir, Fixvp, Keyspeed, Qbwind, Remove, SB etc.!

PD440 BUSINESS/ELECTRIC
Utilities für Geschäft und Elektronik!

PD441 BUSINESS/STUDENTEN
Utilities für Geschäftsleute & Studenten!

PD442 MR LABEL Version 3.0
sehr gutes Labeldruckprogramm!

PD443 FP-MAPS VOLUME 2
Ländergrafik f. First Publisher: Euiropa, Asien etc.!

PD444 EZ-CRYPT-LITE
Spitzenprogramm zur Datenverschlüsselung!

PD445 LHARC UTILITIES
Viele Util's, die die Arbeit m. A 379 vereinfachen!

PD446 YEARCAL V. 0.09T
Progr. z. Drucken v. Jahreskalendern in 21 (!!!) Sprachen!

PD447 DSTUFF V. 4.0
Super File-, Directory- & Arc-Zip-Info-Manager!

PD448 SHARC V. 8.78
Der beste Arcmanager mit allen Schikanen!

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhardt-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software

Deutsche Anleitung

F5 Définition Clavier: Mit dieser Funktion läßt sich die Tastenbelegung ändern. Zuerst wird nach 'Direction Gauche' gefragt, d.h. Sie sollen die Taste drücken, mit der der Stab nach LINKS bewegt werden soll. 'Durection Droite' verlangt die Eingabe der Taste, die den Stab nach RECHTS bewegen soll und 'Touche Action' die „Aktionstaste", die Taste also, mit der der Ball in Bewegung gebracht wird. Wurden die drei Fragen des Programmes beantwortet, kehren Sie automatisch zum Hauptmenü zurück.

F6 Table High-Score: Mit der F6-Taste erhalten Sie die High-Score-Liste, eine Aufzeichnung der höchsten Punktzahlen der Spieler. Mit einer beliebigen Taste geht es dann weiter. (Keine Maustaste!)

F9 Son (on/off): Das ist die Taste mit der die Musik während des Spiels ein- und ausgeschaltet werden kann

Die F1-Taste wurde gedrückt.

Zuerst fragt Sie das Programm nach den Spielern, die an diesem Spiel teilnehmen sollen. Bitte geben Sie die Namen der Spieler (Joueur) ein. Sobald ein Name eingegeben worden ist, und die ENTER-Taste gedrückt wurde, erscheint ein neues Eingabefeld. Wenn an dieser Stelle keine Spieler mehr genannt werden sollen, drücken Sie ENTER. Sie sehen dann wie sich an der rechten Seite ein Bildschirm aufbaut, der Ihnen die Anzahl der noch vorhandenen Stäbe nennt. Danach baut sich die eigentliche Spielfläche auf. Durch das Betätigen der Aktionstaste wird der Ball in Bewegung gesetzt. Diese Taste hilft Ihnen auch dann, wenn der Ball später an Ihren Stab durch den Kleber befestigt ist. Eine Taste habe ich noch nicht erwähnt, und zwar die ESC-Taste. Diese Taste dient zum ein- und ausschalten der Pausefunktion.

Das Spiel ist vorbei...

Sobald Sie 6mal den Ball verfehlt haben ist das Spiel vorbei. Der allzu bekannte Begriff 'GAME OVER' bewegt sich auf dem Bildschirm und zerplatzt. Es erscheint die High-Score-Liste und wenn Sie eine beliebige Taste gedrückt haben das Hauptmenü. Sie können mit F1 erneut spielen oder mit der ESC-Taste das Spiel beenden.

POPCORN und Maus

Sie können POPCORN auch mit einer Maus spielen, was nicht nur viel bequemer ist sondern auch die flüsigen Bewegungen des Stabes erlaubt. Zuvor sollte jedoch der Maustreiber geladen werden.

High-Score-Liste

Es fällt Ihnen sicherlich sehr schnell auf, daß die High-Score schon einige Einträge enthält. Um eine High-Score-Liste für sich allein zu haben, brauchen Sie die „alte" nur mit DEL POPCORN.HSC zu löschen. Eine neue Liste wird automatisch vom Programm erstellt.

Deutsche Anleitung zu SCAN 2.0 Virenscanner

Von Lucjan Mikociak

VIRUSSCANNER...

Beim VIRUSSCANNER handelt es sich um das Programm SCAN 2.0 Version 54, welches sich auf der Diskette in zwei Unterverzeichnissen befindet. SCAN54 ist dabei das eigentliche Programm und SCANRES ist die speicherresidente Version vom VIRUSSCANER. VIRUSSCANNER ist ein Viruserkennungsprogramm, welches den Arbeitsspeicher (RAM) und das angegebene Laufwerk bzw. Verzeichnis nach Computerviren durchsucht. SCAN sucht nach 60 unterschiedlichen Virenarten und gehört zu den eindruckvollsten Virenerkennungsprogrammen überhaupt. Es handelt sich außerdem um ein Programm, das sehr einfach zu bedienen ist und in der speicherresidenten Version nur wenig Speicher benötigt, so daß es auch auf Noname Geräten mit 256KB RAM eingesetzt werden kann.

SCAN.EXE

Es handelt sich hierbei um das eigentliche Programm, welches zuerst den Speicher und dann das angegebene Laufwerk nach Computerviren durchsucht. Sie können SCAN mit verschiedenen Optionen aufrufen, welche sich, wie Sie es sehr schnell bemerken werden, als sehr nützlich erweisen. Der Syntax für den Aufruf von SCAN lautet:

SCAN dddd: [/M /D /A /E[Erw] /NOMEM]

SCAN: Das Virenerkennungsprogramm.

dddd: SCAN ermöglicht Ihnen auch das Scannen mehrerer aufwerke mit einem Programmaufruf. Bitte geben Sie dabei nach jedem Laufwerksbuchstaben einen Doppelpunkt ein.

/M: Mit diesem Schalter beauftragen Sie SCAN, den Speicher (die ersten 640KB) nach allen Virenarten zu durchsuchen. Da SCAN „von Haus aus" nur nach dem 'Dark Avenger'im RAM sucht, wird für das Scannen nach 60 Virusarten bis zu 1½ Minuten mehr Zeit benötigt.

Sollten außer SCAN noch speicherresidente Virenerkennungs oder -vernichtungsprogramme arbeiten, so kann das zu fehlerhaften Diagnosen führen!

/D: Mit diesen Schalter wiederum beauftragen Sie SCAN, die von Computerviren befallenen Dateien zu löschen. Bevor jedoch gelöscht wird, wartet das Programm noch auf Ihre Erlaubnis, die Sie mit der Eingabe des Buchstaben 'Y' (YES=JA) erteilen.

Da SCAN auch die Partition-Tabelle sowie den Bootsektor überprüft, ist es

Neue PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,— (Kopiergebühr)

SNE200 CROBOTS
Kampf-Strategie-Spiel, programmieren Sie Ihren Roboter für den Kampf gegen bis zu vier Mitspieler

SNE201 P-ROBOTS
Ein weiteres Spiel, in dem die Roboter selber programmiert werden

SNE202 POPCORN
Super Breakout-Spiel für bis zu neun Spieler

SNE203 GOOGOL MATH GAMES
Lern-Spiel-Programm für Kinder, gute Sound- und Grafikeffekte

SNE204 MIRAMAR
Flugsimulator mit toller Grafik und hervorragenden spielerischen Elementen

SNE205 MAH-JONG-VGA
Strategiespiel aus dem Fernen Osten, tolle VGA-Grafik

SNE206 DND
Fantasy-Rollenspiel, der Klassiker unter den Rollenspielen

SNE207 BANANOID
Breakout-Spiel für VGA-Karte mit super Grafik

SNE208 BASSTOUR Version 4.0
Machen Sie mit bei den größten Angelwettbewerben. Sie sind mit allem ausgestattet, was Sie brauchen (Boot, Angelzeug, Spezials). Eine komplexe Simulation mit toller Farbgrafik. Alle Karten, auch Hercules, Maus oder Tastatur.

SNE209 PC PRO-GOLF Version 4.31
Werden Sie zum Golfmeister mit dieser Golfsimulation. CGA-Grafik, alle Farbgrafikkarten. Mit vielen Optionen und verschiedenen Schwierigkeitsstufen.

SNE210 SECOUND CONFLICT Version 2.53
Bestehen Sie im Machtkampf um die Galaxy. Gegen ein bis zehn Mitspieler (können vom Computer übernommen werden). Sehr komplexes Spiel für langen Spießspaß, mit Speicheroption. Alle Grafikkarten.

SNE211 NCRISK Version 1.20
Wer kennt es nicht, das berühmte Brettspiel RISIKO. Kämpfen Sie mit zwei bis sechs Spielern um die Herrschaft der Erde. Farbgrafik, alle Karten, Herkules mit Emulator.

SNE212 COMPUTER CANASTA Version 2.0
Mögen Sie Canasta? Mit diesem Spiel können Sie sich damit stundenlang am Computer beschäftigen. Alle Grafikkarten.

SNE213 PC BINGO
Das beliebte Spiel für die ganze Familie. Alle Grafikkarten.

SNE214 ARCHER Version 2.0
Abenteuer/Action-Spiel — erfoschen Sie eine Welt mit Hunderten von Screens. Farbgrafik. Falcity Version 1.0 — Grafik-Abenteuerspiel. Sie sind ein Detektiv in einer Großstadt der Zukunft. Erforschen Sie Gebäude und Straßen.

SNE215 DUNGEONS OF KAIM Version 1.1
Sehr schönes Grafik-Abenteuerspiel. Sie erforschen mit einer Party eine mystische Welt der Zeit der Magie und Kämpfe. Farbgrafik, Disk ist komprimiert.

SNE216 BY FIRE AND SWORD
Ein weiteres Adventure im Stil von Falcity. Erkunden Sie eine neue Welt voller Gefahren und Rätsel. Farbe, alle Karten.

SNE217 PYRAMIDS
Ein Strategiespiel. Führen Sie Ihre Armeen zum Sieg. Alle Karten. Ein ausgeklügeltes Brettspiel gegen den Computer.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhardt-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software



Deutsche Anleitung

aus Sicherheitsgründen nicht möglich, die sich dort befindlichen Computerviren mit SCAN zu beseitigen. Dafür ist ein Shareware-Programm namens M-DISK zuständig. Das finden Sie sicherlich bei PD-Anbietern, die die volle PC-SIG Serie führen. Wird SCAN mit dem Schalter D geladen, so wird die infizierte Datei zuerst überschrieben und dann gelöscht.

/E: SCAN ist auch darauf eingestellt Overlay-Dateien mit folgenden Dateinamenerweiterungen zu überprüfen:

OVL , OVG , OV1 , OV2 , OVR , SYS , BIN und PIF

Es ist schon sinnvoll, daß nicht alle Dateien überprüft werden, den bei Overlay-Dateien handelt es sich in den meisten Fällen um sehr große Dateien, für die SCAN viel Zeit benötigt, so das es sinnvoll ist, diesen Schalter erst dann zu benutzen, wenn eine COM- oder EXE-Datei befallen ist. Falls Sie noch andere Overlay-Dateien auf der Diskette haben, die eine oder mehrere infizierte COM- oder EXE-Dateien enthält, so können Sie deren Dateinamenerweiterung hinter dem Schalter /E nennen: /E .OVX .LAY

/A: Durch die Eingabe dieses Schalters befehlen Sie SCAN alle Dateien im genannten Laufwerk oder Verzeichnis auf Computervireninfektionen zu überprüfen. Ich möchte Sie erneut auf die Tatsache aufmerksam machen, daß dieser Vorgang viel mehr Zeit benötigt! Da SCAN auch keine Textdateien z.B. mit der Erweiterung DOC oder ANL überprüft, ist diese Funktion nötig wenn man sicher gehen möchte, was wohl der Fall ist.

/nomem: Sie verzichten auf die Überprüfung des Hauptspeichers (RAM) durch SCAN. Es werden nur die Dateien überprüft!

Sollten Sie die Anleitung nicht in der Nähe haben und Sie haben die Reihenfolge der verschiedenen Angaben vergessen, so wird Ihnen der folgende Aufruf von SCAN vielleicht helfen:

SCAN /HELP

Sie erhalten darauf nach kurzer Ladezeit eine Bildschirmseite voller kurzer Erklärungen und Beispiele.

Sollten Sie nicht vorhandene Schalter angegeben haben, so meldet sich SCAN mit der Meldung:

Sorry, I don't understand „???????".

Ein typischer Programmaufruf für SCAN könnte z.B. so aussehen:

SCAN C:\SOFTWARE /D /A

oder

SCAN A:SCANV54.ANL /NOMEM

Bitte beachten Sie die Leerstellen zwischen den Schaltern und auch der Laufwerks/Verzeichnisangabe. Werden diese nicht angegeben, so meldet SCAN einen Fehler und die Überprüfung findet nicht statt.

Wurde SCAN korrekt aufgerufen, so könnte sich das Programm so melden:

SCAN 2.0V54 Copyright 1989 by McAfee Associates. (408) 88-3832
Scanning for 60 viruses.
Scanning ???K RAM
Scanning C:ÖSOFTWAREÖDatei.Erw

No viruses found.

SCANRES.EXE

SCANRES ist die speicherresidente Version von SCAN. Das Programm bleibt solange im RAM Ihres Computers, bis Sie das Gerät ausschalten. SCANRES benötigt nur 17KByte RAM und schützt Ihre Daten permanent vor 60 Virenarten. SCANRES überprüft nicht nur jedes Programm das Sie laden (wodurch sich die Ladezeit um ca. 6 Sekunden erhöht), sondern auch die für die Computerviren gut geeigneten Bereiche im System oder auf Massenspeichern (Festplatte, Diskette usw.). SCANRES beeinträchtigt jedoch nicht die Rechenleistung!

Deutsche Anleitung zu WEAKLINK

Von Lucjan Mikociak

Wofür kann Weaklink genutzt werden?

Immer mehr IBM-Kompatible (PC) werden mit einen 3,5 Zoll Diskettenlaufwerk versehen. Zwar werden noch nicht alle Programme auf 3,5„ Disketten geliefert, aber bei vielen ist das schon der Fall und was Public-Domain und Shareware angeht, so gibt es schon seit längerer Zeit die Möglichkeit, PD oder Shareware gegen einen geringen Aufpreis auf 3,5" Disketten zu erhalten 3 1/2 Zoll Disketten sind mehr als doppel so teuer wie die 5 1/4 Zoll Disketten, womit der Aufpreis berechtigt ist). Viele Geräte werden aber weiterhin mit 5 Zoll Laufwerken bestückt, was natürlich einige Probleme mit sich bringt:

Angenommen...

Ihr Arbeitskollege hat einen PC mit einen 3½" Laufwerk und Sie besitzen einen PC mit einen 5¼" Laufwerk. Sie möchten nun verschiedene Daten am Nachmittag bearbeiten, die der Arbeitskollege am Vormittag im Betrieb kopiert hat. Leider können Sie normalerweise diese Daten nicht verwenden, da es sich um zwei verschiedene Diskettenformate handelt. Dieses Problem gibt es auch, wenn jemand einen Tisch-PC mit 5¼" und einen Laptop (Diese sind, bis auf wenige Ausnahmen, mit 3½" Laufwerken ausgestattet) besitzt und nun seine Daten, die er im Flugzeug bearbeitet hat, zum Tisch-PC übertragen möchte.

In solchen Fällen kann entweder der Einbau eines 3 Zoll Laufwerkes oder Übertragungssoftware helfen. Die Kosten für den Einbau eines Laufwerkes schwanken zur Zeit zwischen 200 und 400 DM. Was die Übertragungssoftware angeht, so kann man sich z.B. das LapLink III von Travelling Software (Vertrieben durch Markt&Technik 399.-), das PC-Link von Kirchbaum (169.-) oder man greift in den großen „PD-Pool".

Neue PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,— (Kopiergebühr)

PD330 HYDROFLOW Vers. 1.2
Tool zum Entwerfen für Hydraulik-Systeme!

PD331 HYDRONET Version 3.0
Analyse Tool für Hydraulik-Systeme!

PD332 COMPUSHOW V. 7.Oa
liest/zeigt GIF & RLE-Files, Info-Bat, HGC-VGA!

PD333 PC-WRITE MACR. Version 1.0
100 Macrobefehle für PC-Write 3.0!!

PD334 POLYMAPS 2.0
Komplettes Geo-Info-System, Ausgabe an Drucker!

PD335 PAINTERS APPRENTICE:
Super-Grafikzeichenprogramm, Mouse u. EGA/VGA!

PD336 PC-Draft-CAD
Cad-Utility-Zeichenprogr.Files kompat. GEM u. WPG!!

PD337 Type Studio
Font Generation: Ventura Publisher/Postscript-Printer

PD338 PFS:FP ART 1
++ Viele Clip-Art-Files für den First-Publisher! ››++

PD339 PS:FP ART 2
++ Ergibt entpackt ca. 4 Disketten!!! ++

PD340 PFS:FP FONTS1
++ Verschiedene Schrift-Fonts für den First-››› ++

PD341 PFS:FP FONTS2
++ Publisher! Ergibt entpackt ca. 4 Disketten!!! ++

PD342 PC-WRITE FONT
Font Selector und Page Maker Import Filter!

PD343 PC-SCHEDULER
Produktionskontrollverzeichnis mit vielen Eigenschaften!

PD345 LABEL CMT
Menügeführtes Etikettendruckprogramm f. versch. Labels!

PD346 UTIL GALORE
Utilities z.B.: DIRPRN, PERPRN, XTRPRN, Colore, Docform...

PD347 ABSTRACT & LORAN LOC.
Etikettier- u. Katalogprogr., Navigationshilfe!

PD348 FRONT END
DOS-Programmier-Utilities für HD-Menüerstellung ect.

PD349 + ELFRING SOFT-FONT'S & UTILITIES
für Laserdrucker! +

PD350 +SOFT-FONT'S
für HPLJ II,5 Fonts für Laserdrucker! +

PD351 ++ Stone
Stone-Letter's für den Ventura-Publisher!

PD352 ++ PUBLISHER'S
Desktop Utilities, versch. Util's.: Desktop Publishing! ++

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

D.E.R.
DISC-EDV-REPORT

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhardt-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software



Deutsche Anleitung

WEAKLINK ist eines der besten Programme, obwohl es mit dem Master/Slave-Prinzip arbeitet, d.h. der eine PC hat die Kontrolle über die Laufwerke des anderen Personal Computers, der wiederum „lahmgelegt" wird, bis Sie WEAKLINK beenden.

WEAKLINK ist sogar im Stande, Ihre Daten mit einer Geschwindigkeit von 115200 Baud (Bit/s) zu übertragen. Bei Verbindungen, die länger als 20m sind, sollten Sie die Übertragungsgeschwindigkeit jedoch reduzieren.

Was wird benötigt?

Um mit WEAKLINK zu arbeiten, benötigen Sie 2 Personal Computer und ein Nullmodemkabel, welches zur Verbindung der zwei Computer dient. Ein Nullmodemkabel erhalten Sie in vielen Fachgeschäften zu einen Preis von DM 40.bis DM 60.- oder Sie lassen sich ein Kabel bauen (Kosten liegen bei rund DM 60.-) bzw. Sie bauen sich das Kabel selber, was die Kosten enorm sinken läßt. Die Teile für das Kabel erhalten Sie entweder in einen Computeroder einen Elektronikladen. Ich habe für mein Kabel nicht ganze 5.- DM bezahlt und 30 Minuten für das Löten usw. geopfert.

Eine Bauanleitung gibt es am Ende der Anleitung!

Damit Daten übertragen werden können, müssen die Computer mit einem UART 8250, einem USART 8251 oder einem 16450 Chip ausgerüstet sein, was bei nahezu allen Personal Computern der Fall ist.

Wie wird WEAKLINK gestartet?

Bevor mit der Übertragung begonnen werden kann, müssen Sie eine Zeile in die CONFIG.SYS-Datei jedes Personal Computers einfügen:

Der Master-PC (Der PC, der auf die Laufwerke des anderen zugreifen kann) erhält die Zeile DEVICE=PM.SYS in seiner CONFIG.SYS-Datei. Beim Slave-PC (Der PC, auf dessen Laufwerke zugegriffen wird) muß die Zeile DEVICE=NET0.SYS eingefügt werden, damit die Übertragung durchgeführt werden kann.

Haben Sie die CONFIG.SYS-Dateien der beiden Personal Computer um die genannten Zeilen erweitert, dann verbinden Sie bitte die beiden Computer mit dem Nullmodemkabel und benutzen Sie die Tastenkombination ‹CTRL›‹ALT›‹DEL› um den Computer neu zu starten oder schalten Sie ihn aus und nach wenigen Augenblicken wieder ein, damit das Betriebssystem und damit auch die Datei CONFIG.SYS geladen wird. Beachten Sie bitte, daß sich auf der Systemdiskette des Master-PC's die Datei PM.SYS befinden muß und auf der Systemdiskette des Slave-PC'S die Datei NET0.SYS.

Jetzt braucht nur noch der Slave-PC für die Datenübertragung vorbereitet werden:

Nachdem auch der Slave-PC das Betriebssystem neu geladen hat, können Sie das eigentliche Übertragungsprogramm PS.COM auf dem Slave-PC starten. Der Syntax vom PS-„Befehl" lautet:

PS [COMx] [/nnn] [SHARE dddd]

Da Ihnen diese Angabe höchstwahrscheinlich nicht viel „sagt", erkläre ich noch die einzelnen „Bestandteile" des PS-Befehles. Die in den eckigen Klammern angegeben Befehle und Erweiterung sind wahlfrei, Sie werden aber besonders den dritten (/nnn) sehr oft benutzen.

PS: PS ist das Datenübertragungsprogramm, welches die Übertragung erst ermöglicht. Zwar reicht es aus, auf dem Slave-PC nur PS einzugeben und die ‹ENTER›-Taste zu drücken damit Daten übertragen werden können, aber um das Programm noch besser nutzen zu können, braucht WEAKLINK die zusätzlichen Angaben.

[COMx]: Sollte Ihr PC mit z.B. zwei seriellen Schnittstellen ausgerüstet sein und die erste ist z.B. durch eine Maus besetzt, so können Sie mit der COMx Erweiterung WEAKLINK so einstellen, daß es die zweite Schnittstelle benutzt. Das x steht dabei für die Nummer der Schnittstelle, die zu Übertragung verwendet werden soll. Wird COMx ausgelassen, so nutzt WEAKLINK die erste serielle Schnittstelle.

[/nnn]: Mit dieser Erweiterung gibt Ihnen WEAKLINK die Möglichkeit, die Übertragungsgeschwindigkeit zu erhöhen oder sie herabzusetzen. Folgende Übertragungsgeschwindigkeiten stellt Ihnen das Programm zur Verfügung:

/1 115200 Baud
/2 57600 Baud (voreingestellte Übertragungsgeschwindigkeit)
/3 38400 Baud
/6 19200 Baud
/12 9600 Baud
/16 7200 Baud
/24 4800 Baud
/32 3600 Baud
/48 2400 Baud
/96 1200 Baud
/192 600 Baud

Wird /nnn weggelassen, so überträgt WEAKLINK die Daten mit einer Geschwindigkeit von 57600 Baud (Bit/s), was bei Entfernungen unter 20m nicht zu empfehlen ist, da es noch schneller geht (115200 Baud).

[SHARE dddd]: Mit diesen Kommando kann der Zugriff auf die Laufwerke des Slave-PC's beschränkt/gesteuert werden. Sie geben dabei die Laufwerke ([dddd]) an, auf die der Master-PC zugreifen kann. Wird das Share-Kommando nicht angegeben oder ohne Laufwerksangabe genutzt, so stehen dem Master-PC alle Laufwerke zur Verfügung. Möchten Sie daß der Master-PC nicht die Festplatte nutzt, sondern nur die Diskettenlaufwerke A und B, so lautet der Befehl SHARE: AB.

Verfügt der Master-PC selber über zwei Diskettenlaufwerke (A und B) und über eine Festplatte C, so ändert sich das nach dem Start von PS.COM auf die Master-PC eigene Laufwerke A,B,C und als Lauf-

ANZEIGE

PD-Software

Neue PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,— (Kopiergebühr)

SPI12
Asteroid, Automata (Pascal), Attack, Airtrax, 15 Game.

SPI13
Blackjack, Chess 88, Empire, Bugs, Chase.

SPI15
Dungeons & Dragons, das Spiel!

SPI17
Monopoly, Novatron, Pacman, Pacworm (Basic), Pango.

SPI24
Mahjong-H, bekanntes chinesisches Spiel für die HERCULES-KARTE.

SPI25
Scrabble, Checkers, Aldo — 3 Spiele für die EGA/VGA-Karte.

SPI30
Farbspiele, 3D-Pacman, Pango für CGA & EGA.

SPI31
Castle, ein super Abenteuerspiel.

SPI34
Sehr gutes Schachprogramm für CGA & EGA.

SPI36
Pacgirl & Pacman.

SPI43
Nuclear Attack, Miner 2049, Farbarcadespiele für CGA & EGA.

SPI45
Cribbags, einarmiger Bandit in Farbe, Vampireabenteuer.

SPI47
B747-Flugsimulator, Cribbage, Tron, Geldspiel.

SPI57
Missile Command, Asteroid, Sprachsynthesizer, 3-D TRON. Für CGA & EGA

SPI60
Monopoly mit Spielbrett auf dem Bildschirm, Triviamusikraten.

SPI61
Farb-3D-Pacman mit Innenansicht der Gänge. Centipede. Für CGA & EGA.

SPI62
Alpha Freedom Fighter, Cyclone mit Reflex Point, tolle Grafik. Für CGA & EGA.

SPI66
Kerker- und Drachenspiel (Dungeons und Dragons)

SPI69
Golden Wombat of Destiny. Für CGA & EGA.

SPI75
Sammlung der fünf besten Flipperspiele. Für CGA & EGA.

SPI77
Quantoids of Nebulus. Spiel mit Cockpitausblick vom Raumschiff. Für CGA & EGA.

SPI84
CGA-Simulator für die Herculeskarte.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

D.E.R. DISC-EDV-REPORT

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhardt-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639



Deutsche Anleitung

werk D hat er das Laufwerk A des Slave-PC's und E als B des Slave-Computers. Würden Sie aber den Befehl SHARE in der Form SHARE:BA anwenden, so würde das Laufwerk D beim Master-PC das Laufwerk B des Slave-Computers und nicht A. A würde sich dann beim Master-PC E nennen. Mit SHARE können Sie nicht nur bestimmte Laufwerke für den Master-PC sperren, sondern auch die Reihenfolge bestimmen. Das wird sicherlich für die nützlich sein, die im Betrieb einen PC mit „zwei" Festplatten haben (C und D zum Beispiel) und Zuhause z.B. die Festplatte des Laptops oder des PortablenPC's als Festplatte D nützen wollen, weil sie sich daran gewöhnt haben.

Ein typisches Beispiel für den Start z.B. auf dem Slave-PC könnte so lauten:

PS COM1 /1 SHARE:AB

Bitte beachten Sie, das bei der Übertragung gleiche Übertragungsgeschwindigkeiten auf beiden Computern angegeben werden müssen!

Sollte die Übertragung dennoch nicht erfolgreich verlaufen, so überprüfen Sie das Nullmodemkabel. Es besteht auch noch die Möglichkeit, daß Sie Ihre Computer (oder auch nur einen davon) auf die Übertragung mit dem DOS-Befehl MODE vorbereiten müssen. Dieser Befehl wird in den meisten Handbüchern recht genau beschrieben, so daß Sie in das bei Ihren Computer mitgelieferte Handbuch schauen sollten.

Das Nullmodemkabel

In diesem Teil der Anleitung werde ich Ihnen anhand einiger Abbildungen demonstrieren, welche Pins (=Stifte) der RS232C/V24 Schnittstelle miteinander bei einen Nullmodemkabel verbunden werden müssen. Es gibt zur Zeit drei Arten einer Verbindung von Personal Computern. Das hängt damit zusammen, daß die Rechner über zwei verschiedene Stecker verfügen: 9pin und 25pin. Man kann also folgende Verbindungen aufstellen:

9pinzu 9pin-Verbindung
25pinzu 9pin-Verbindung
25pinzu 25pin-Verbindung

Bei einem Nullmodemkabel können Sie die einzelnen Pins nicht der Reihe nach verbinden, sondern es müssen einige Drähte gekreuzt werden, weil man Sendepins mit Empfangpins vertauschen muß.

WEAKLINK benötigt ein Kabel, welches nur 5 Pins der Schnittstellen verbindet. Zwar findet man bei der „großen" Schnittstelle 25 Pins vor, doch die meisten sind entweder nicht genormt oder sie sind nicht belegt. Und für die simple Übertragung einiger Daten werden folgende Leitungen benötigt: Senden Empfangen Betriebsbereitschaft bei Gerät 1 Betriebsbereitschaft bei Gerät 2 Erdung

Sie können nach den nun folgenden Abbildungen ein Kabel basteln (oder basteln lassen) welches die richtigen Pins verbinden soll. Der Übersichtlichkeit wegen habe ich nicht alle Pins numeriert, da auf den meisten Steckern die man in Fachgeschäften erwerben kann die einzelnen Pins sehr genau durchnumeriert sind!

Zuerst aber noch eine Erklärung zu den vom Englischen abgeleiteten Abkürzungen, mit denen die Verbindungen der Pins bezeichnet sind:

TxD: (=transmitter data) Mit Hilfe dieser Leitung werden die einzelnen Bits von dem USART 8251 oder UART 8250 gesendet - übertragen.

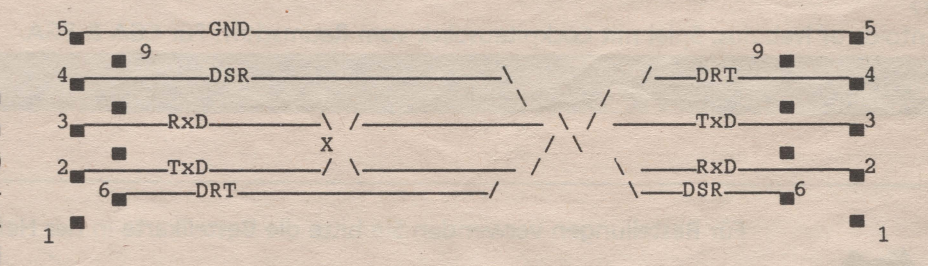
RxD: (=receiver data) Auf dieser Leitung werden die vom 8150/51 gesendeten Bits empfangen.

DSR: (=data set ready) Durch diese(n) Pin/Leitung wird ein Signal gesendet, welches die Bereitschaft der Schnittstelle anzeigt.

GND: (=ground) Erdung.

DTR: (=data terminal ready) Durch diese(n) Pin/Leitung wird ein Signal übertragen, welches anzeigt, daß das Endgerät zum Datenempfang bereit ist.

9pin zu9pin Verbindung

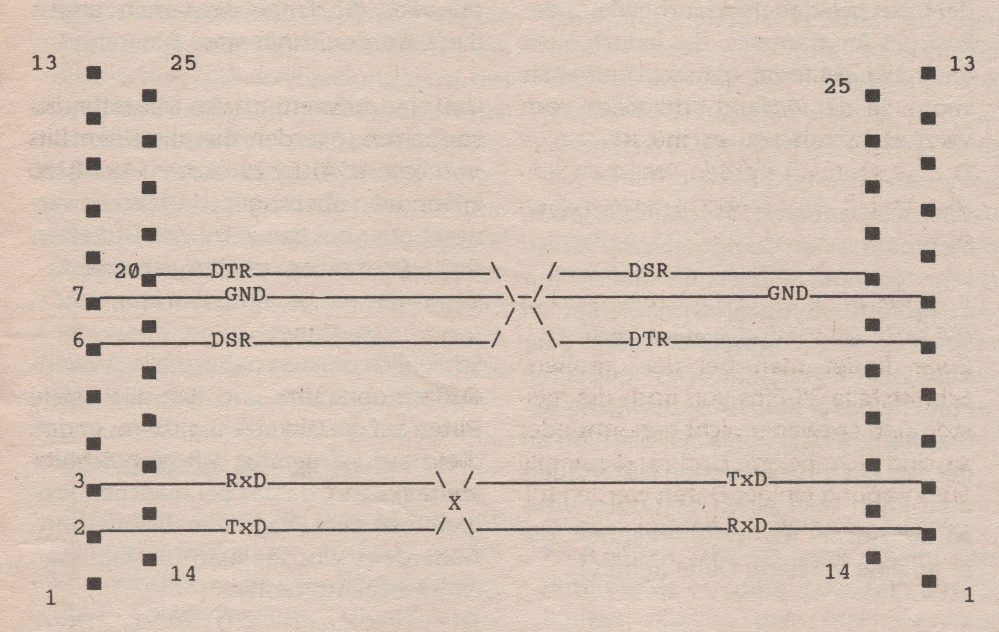


Beschreibung:

Die Pins 2 und 3 müssen miteinander gekreuzt werden sowie die Pins 4 und 6. Bei der Erdung (Pin5) werden die Pins 5 und 5 miteinander verbunden.

Deutsche Anleitung

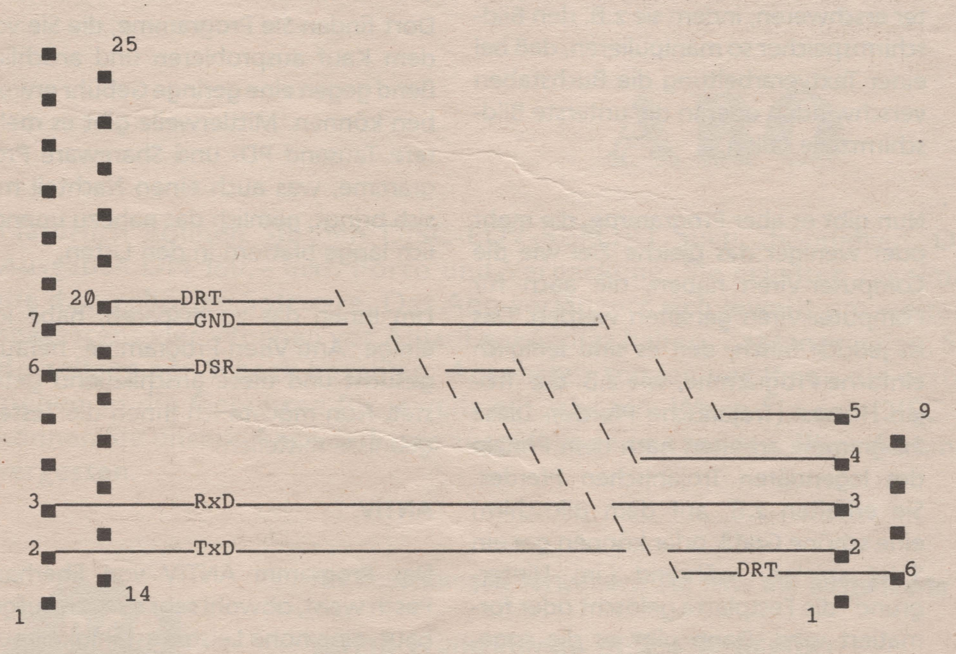
25pin zu 25pin VERBINDUNG



Beschreibung:

Die Sende- und Empfangpins 2 und 3 werden miteinander gekreuzt. Da Pin 7 die Erdung ist, darf es selbstverständlich mit keinen anderen Pin ausgetauscht werden. Pin 20 wird mit Pin 6 gekreuzt.

25pin zu 9pin Verbindung



Beschreibung:

Diesmal werden keine Leitungen gekreuzt, sondern erschiedene Pin miteinander verbunden, wie Pin20 mit Pin6, Pin2 mit Pin2, Pin3 mit Pin3, Pin6 mit Pin4 und Pin7 mit Pin5.

DIE UTILITIES TMT UND RCV

Zu WEAKLINK gehören auch zwei Programme, die Sie als BASIC-Programme und als von DOS aus ausführbare Dateien (COM) auf der Programmdiskette vorfinden werden. Diese Programme dienen zum Übertragen des Übertragungsprogrammes WEAKLINK und der dazugehörigen Dateien. Sollten Sie schon über das Nullmodemkabel verfügen, so können Sie die beiden Personal Computer verbinden und das für Sie zutreffende BASIC- Programm auf dem Computer, der das „falsche" Diskettenformat hat, abschreiben.

TMT: Das Programm sollte auf dem PC gestartet werden, der das richtige Diskettenformat hat, der das Programm also von der Diskette lesen kann.

RCV: Dieses Programm wiederum müssen Sie abschreiben und dann unter BASIC auf dem anderem PC starten.

Zuerst starten Sie bitte das Programm RCV und sobald die Computer miteinander verbunden sind, starten Sie TMT. Besteht eine einwandfreie Verbindung zwischen beiden Rechnern, so werden die einzelnen Dateien übertragen. Da man aber bei der Bestellung oft die Möglichkeit hat, WEAKLINK auch auf 3 1/2 Zoll Disketten zu bestellen (Aufpreis 2-3 Mark), so sollte man sich vielleicht überlegen, ob man WEAKLINK auf zwei verschiedenen Diskettenformaten bestellt, den erstens spart man sich das Abschreiben des BASIC-Programmes und wenn man bedenkt, daß die Übertragung sehr langsam vor sich geht und daß bei der Übertragung unter Umständen Fehler entstehen können, so lohnt es sich sicherlich das Programm auf zwei Diskettenformaten zu bestellen.

Mit dieser Anleitung beabsichtigte ich Ihnen die Arbeit mit WEAKLINK zu erleichtern und ich hoffe, mein Ziel erreicht zu haben.



Computer-Viren

VIREN & Co

Computer-Viren...

Dieses Thema stiftet immer wieder Verwirrung unter den Computer-Neulingen oder Anwendern. Handelt es sich bei den Computer-Viren um RAM oder Festplatten-Zerstörende Programme oder gar um Viren biologischer Art? Um die Frage zu klären; Computer-Viren haben zwar eine große Ähnlichkeit mit den biologischen Viren, sind jedoch, von der technischen Seite her, gewöhnliche Programme. Eine kleine Tabelle soll die Ähnlichkeit dieser Programme mit den biologischen Viren verdeutlichen:

Greifen spezielle Zellen an.	Greifen bestimmte Dateienarten an.
Erbinformationen werden verändert.	Programme werden manipuliert.
Die befallene Zelle stellt neue Viren her.	„Infizierte" Programme infizieren andere.
Infizierte Zellen werden nur einmal vom Virus befallen.	Ein infiziertes Programm wird in der Regel nur einmal infiziert.
Nicht alle Zellen werden infiziert.	Manche Dateien haben eine viel zu komplexe Struktur um infiziert zu werden (z.B. SYS-Dateien)
Können sich ändern,	Können sich bis zu einer Grenze ändern um einfachen Suchprozeduren auszuweichen.

Bei den Computer-Viren handelt es sich jedoch um Programme, die, wie schon in der Tabelle erwähnt, Dateien bzw. Programme befallen. Sie hängen sich in den meisten Fällen an das Ende eines Programmes und vergrößern es dadurch durchschnittlich um 2500 Bytes. Nach dem Aufruf des infizierten Programmes wird zuerst das Programm, dann der angehängte Virus in den Arbeitsspeicher verlagert und aktiviert. So kann der Virus, von der Virusart abhängig, entweder das geladene Programm manipulieren oder ein neues angreifen. Computer-Viren, die Programme bzw. Dateiem vernichten sollen, überschreiben den Anfang eines Programmes und vernichten es dadurch. Beim Aufrufen des infizierten Programmes wird in diesem Fall zuerst der Virus geladen und anschließend der Rest des Programmes, das jedoch nicht mehr korrekt (oder gar nicht) arbeiten kann, da der Anfang schließlich vom Virus überschrieben worden ist.

Wie alle anderen Programme auch, befindet sich ein Computer-Virus als ein sehr geringes Programm (meist nur mehrere KiloBytes groß) namenlos im Speicher des Computers. Diese paar KiloBytes Programmcodes enthalten immer eine für den Virus spezifische Zeichenkette (Folge von ASCII-Zeichen) an der sich ein Virus erkennen läßt. Außerdem kann man einen Computer-Virus an der Anzahl der Bytes erkennen, die er an eine infizierte Datei anhängt.

Ein Virus kann eine Festplatte selbstverständlich nicht zerstören, sie jedoch löschen oder gar formatieren. Computer-Viren kann man grob in zwei Gruppen unterteilen: Viren die Programme zerstören, löschen oder Datenträger befallen und Viren die andere Programme manipulieren oder dem Anwender die Arbeit mit dem Computer erschweren, indem sie z.B. den Bildschirmspeicher so manipulieren, daß bei einer Textverarbeitung die Buchstaben verschwinden oder in die unterste Bildschirmzeile fallen.

Nun gibt es aber Programme, die mehr oder weniger das gleiche Ziel wie die Computer-Viren haben, die auch für Computer-Viren gehalten werden. Das ist jedoch falsch, den es sind lediglich einfache Programme, wie z.B. die 'Trojan Horses' (Trojanische Pferde). Diese Programme arbeiten nach dem Prinzip des legendären Trojanischen Pferdes. Sie erhalten z.B. auf dem Bildschirm eine schöne Grafik oder können gar ein Spiel spielen, während „im Hintergrund" die Festplatte gelöscht oder formatiert wird. Dann gibt es die sogenannten Würmer, die sich, ähnlich wie die Viren, verbreiten, jedoch keine Trägerprogramme benötigen, wodurch sie sich z.B. nicht an Dateien/Programme anhängen.

Nachdem Sie etwas über Computer-Viren erfahren haben, stellen Sie sich sicherlich die Frage, was man gegen diese Art der Programme tun kann.

Um eine Infizierung der Disketten zu vermeiden, braucht man die Disketten lediglich schreibgeschützt zu machen, indem man die Schreibschutzkerbe verdeckt oder bei den 3 1/2 Zoll-Disketten den Schreibschutzschalter verschiebt. Wenn das nur so einfach wäre...

Schließlich müssen nahezu alle Anwendungsprogramme und fast alle Spiele Daten auf die Diskette speichern, so daß diese auf keinen Fall schreibgeschützt werden kann, da das bei manchen Programmen zum Programmabsturz führt. Außerdem, was soll man tun falls man eine Festplatte besitzt?

Die Antwort kennen Sie bestimmt, den man findet in jeder Computer-Zeitschrift mehrere Anzeigen in denen Anti-Viren-Programme zu recht hohen Preisen angeboten werden. Da lohnt es sich wirklich einen Blick auf die etwas andere Software für PCs zu werfen: Public Domain und Shareware.

Dort finden Sie Programme, die Sie vor dem Kauf ausprobieren und anschließend gegen eine geringe Gebühr erwerben können. Mittlerweile gibt es mehrere Tausend PD- und Shareware Programme, was auch einen Nachteil mit sich bringt, nämlich das nahezu unendlich lange blättern in den Listen.

Um Ihnen das zu ersparen, habe ich einige Anti-Viren-Programme herausgesucht und diese anschließend getestet. Nun möchte ich Ihnen die Testergebnisse mitteilen:

ANTIV

Das Programm ANTIV von Eberhard Pasch weist, obwohl sehr einfach aufgebaut, eine hohe Leistungsfähigkeit auf. Das Programm ist im Stande alle EXE-, COM- und SYS-Dateien eines Datenträgers zu schützen, indem es von jeder Datei ein Prüfsumme erstellt und diese dann in eine Datei speichert. So befin-

Computer-Viren

den sich die Prüfsummen aller EXE-, COM- und SYS-Dateien in einer Datei, die beim nächsten Programmaufruf zum Vergleich mit neuen Prüfsummen eingelesen wird. Sollte ANTIV einen Unterschied feststellen, so wird die Prüfsumme der veränderten oder der neuen Datei in die Prüfsummen-Datei aufgenommen. Es wird dabei angezeigt, welche Dateien aufgenommen werden und welche verändert wurden. Bei den veränderten Dateien kann man zu 95% sicher sein, daß diese von einen Virus befallen worden sind, da man EXE-, COModer SYS-Dateien nicht wie einen Text ändern kann; d.h. man kann sie ändern, doch dann sind diese Programme nicht mehr funktionsfähig und lassen sich kaum aufrufen.

Auf der ANTIV-Diskette werden, außer ANTIV selbst, noch drei Utilities mitgeliefert: ZEIT, DIRTAG und FREI. Bei FREI handelt es sich um ein Programm, daß die Kapazität des aktuellen Laufwerkes anzeigt, wieviel Platz noch zur Verfügung steht und wieviel belegt ist. Zusätzlich wird das Ergebnis grafisch mittels ASCII-Zeichen dargestellt. DIRTAG ist schon weniger interessant. Das Programm zeigt alle Dateien an, die nach einem von Ihnen bestimmten Datum (Monat oder Jahr) erstellt oder zuletzt verändert worden sind. Wie bei FREI auch, wird die Größe jeder Datei grafisch dargestellt. ZEIT ist ein äußerst einfaches, aber denoch beliebtes Programm, obwohl es lediglich die Uhrzeit, das Datum und den Tag anzeigt. Viele Anwender binden Programme dieser Art die AUTOEXEC.BAT damit bei jedem Systemstart das Datum ausgegeben wird...

KILLVIR

KILLVIR von Jürgen Altfeld ist kein Schutzprogramm wie ANTIV, sondern ein Programm das gezielt das aktuelle Verzeichnis nach dem VIENNA (DOS62)-Virus durchsucht. Sollte das Programm diesen Virus gefunden haben, so ist es auch im Stande, die verseuchten COM-Dateien zu entseuchen. Der VIENNA-Virus ist ein sehr einfacher und primitiver aber ein bösartiger Virus, der auch von anderen Programmen wie SCAN entdeckt werden kann.

Bestimmt stellen Sie sich jetzt die Frage, aus welchem Grund man KILLVIR erwerben sollte, wo andere Programme den VIENNA-Virus auch entdecken. Für den Erwerb von KILLVIR gibt es zwei, für den Einsteiger eher unwichtige Gründe: auf der Diskette befindet sich eine detailierte Beschreibung des Virus sowie der Assembler-Quellcode des Programmes. Für den Fortgeschrittenen: Empfehlenswert!

TROJA

Das Programm TROJA ist als Public Domain nur in der Testversion, also mit beschränkter Leistung erhältlich. Die Leistungsbeschränkung äußert sich dadurch, daß nur SYS-Dateien des gesamten Laufwerkes überprüft werden. Die Arbeitsweise des Programmes beruht auf der schon von ANTIV verwendeten, jedoch mit dem Unterschied, daß die Aufnahme der SYS-Dateien wesentlich mehr Zeit in Anspruch nimmt. Die Handhabung ist äußerst einfach: Man gibt TROJA /I C: ein um die SYS-Dateien der Festplatte aufzunehmen und TROJA /T C: um diese zu überprüfen. Wird eine Änderung innerhalb einer SYS-Datei festgestellt, so wird nicht nur eine Warnmeldung ausgegeben, sondern die, von Computer-Viren möglicherweise verseuchte, Datei wird umbenannt. Sie behält zwar ihren Namen, erhält jedoch die Erweiterung TRO. Außer TROJA wird noch eine Testversion eines Paßwortschutzprogrammes mitgeliefert. Dieses ist als Vollversion für DM 69,- und TROJA für DM 98,- bei Bahre-Datentechnik, Bielefeld erhältlich.

VIREN-DETECTOR

VIRUS-DETECTOR Version 1.2 ist ein sehr gutes Programm, da man als Anwender selber Virenkennungen, die man in diversen Computerzeitschriften findet, eingeben kann und dadurch das Programm auf dem Laufenden hält. Wenn neue Viren bekannt werden, veraltern andere Virensuchprogramme, der VIRUS-DETECTOR braucht lediglich um die Virenkennung des neuen Virus erweitert zu werden und bleibt weiterhin aktuell. Dies geschieht z.B. mit einer gewöhnlichen Textverarbeitung die ASCII-Zeichen verarbeitet. Das Programm ließt dann die ergänzte Datei (VS.DTA) ein und überprüft den Bootsektor sowie Dateien des aktuellen Laufwerkes. Es ist auch möglich eine einzelne Datei auf Virenbefall zu überprüfen. Leider enthält die Datei VS.DTA beim Erwerb des Programmes keine Virenkennungen, so daß diese zuerst gesammelt und eingegeben werden müssen. Zu erwähnen sind noch die guten Erklärungen sowie Ratschläge, die vor jedem Programmstart erscheinen, was in diesem Fall eher selbstverständlich ist, da der VIRUS-DETECTOR schließlich von Ralf Burger, einem bekannten Autor mehrerer sehr guter Bücher über das Thema Computer-Viren, geschrieben worden ist.

FLU SHOT

Das Programm FLU—SHOT.COM ist ein kleines aber nützliches Utility. Da die Systemdatei COMMAND.COM als die bei Computer-Viren-Infektionen am meisten betroffende Datei gilt, schützt FLU—SHOT diese vor Schreibzugriffen. Das Programm verbleibt resident im Arbeitsspeicher und läßt sich, aus Sicherheitsgründen, nicht desaktivieren.

SCAN Version 3.7V 66

Das ist der Renner in Sachen Anti-Viren-Programme. Der SCAN von McAfee ist nicht nur ein ausgezeichnetes Viren-Such-Programm, sondern auch ein sehr guter Virus-Killer, der im Stande ist, die gefundenen Viren zu vernichten!

In der aktuellen Version ist SCAN in der Lage, 188 verschiedene Viren zu erkennen und zu vernichten. Selbstverständlich können auch verseuchte Dateien wieder entseucht werden. SCAN ist äußerst schnell und läßt sich, mittels Programmschalter, optimal für jede Anwendung einstellen. So können diverse Laufwerke nacheinander unter-



Computer-Viren

sucht werden oder der Speicher wird auf alle Virenarten untersucht oder man läßt die gefundenen infizierten Dateien sofort überschreiben bzw. löschen. Das ist nur ein kleiner Auszug aus der Liste der Möglichkeiten von SCAN.

Neben dem Programm gibt es auf der Diskette noch andere Software, die als komrimierte und selbstenpackende (LHarc) Dateien geliefert werden. So ist z.B. die speicherresidente Version von SCAN dabei, die während Schreib- und Lesefunktionen die gelesenen oder geschriebenen Dateien überwacht. Die Zugriffsdauer erhöht sich dabei zwar um ca. 10%, doch wer ein virenfreies System haben möchte wir diese kleine Qual gerne auf sich nehmen. Es handelt sich um das Programm SCANRES das mittlerweile in VSHIELD umbenannt worden ist. Für den Netzwerkbetrieb hat John McAfee das Programm NET-SCAN entwickelt, eine SCAN-Version für Netzwerkverbunde. Außerdem ist das Programm VCOPY dabei, daß „COPY-kompatible" Kopierprogramm. Was den Syntax angeht, so hat er sich gegenüber dem DOS-COPY-Befehl nicht verändert. Der Unterschied besteht darin, daß, wie bei VSHIELD auch, während der Schreibund Lesezugriffen eine Überprüfung stattfindet. Auch hier erhöht sich die Dauer des Kopiervorgangs, nämlich um 10%. Last but not least gibt es eine sehr umfangreiche Beschreibung (180K!) aller 188 Computer-Viren!

BIOS EDITOR

Ein für Fortgeschrittene empfehlenswertes Programm ist der BIOS-EDITOR Version 3.0 von Roland Schuff. Es handelt sich dabei eher um eine „kleine" Utility-Sammlung, die auch ein Utility enthält, mit dem Computer-Viren entdeckt werden können. Das Programm ist für Einsteiger keinesfalls empfehlenswert, da der Programmaufbau und die Funktionsweise z.T. weitgehende Systemkenntnisse erfordern. Wer diese jedoch besitzt, sollte den BIOS-EDITOR 3.0 unbedingt in seiner Sammlung haben.

Sicherlich werden Sie sich, nachdem Sie die Programmtests gelesen haben, die Frage stellen, warum man nicht gleich SCAN einsetzt. Die Frage läßt sich einfach beantworten: SCAN benötigt eine längere Zeit zur Überprüfung einer Festplatte. Ein Programm wie ANTIV kann in der AUTOEXEC.BAT-Datei erwähnt werden und wird beim Einschalten des Rechners automatisch gestartet und überprüft die Dateien auf Änderungen. Dabei benütigt das Programm für ca. 2000 Dateien nur knapp 15 Sekunden! Den SCAN könnten Sie in diesem Fall z.B. zweimal im Monat einsetzen um sicher zu gehen...

ANZEIGE

Neue PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,— (Kopiergebühr)

PD449 DOS UTIL 4
Calrpt, Chkfsiz, CT-Cur, Display, DO-Once, Flash, Free etc.!

PD450 FRAKTAL KALEIDOSKOP V.2N
Schöne Fraktalbilder f. die EGA-Karte!

PD1000 LHARC
Super Komprimierungsprogramm, verkleinert Ihre Daten

PD1001 MATHE-ASS V.6.0
Das Programm für Schüler und Studenten, mit Grafikroutinen und Ausdruck

PD1003 HT-PLAN
Sehr gutes Stundenplan-Verwaltungsprogramm

PD1004 MASKSTAR
Maskengenerator für Turbo Pascal 4.0 und 5.0

PD1005 MEMEX
Memory Explorer — listet Ihren Arbeitsspeicher

PD1007 DISK-LABEL
Druckprogramm für Diskettenaufkleber

PD1010 OPTICS
Zeichenprogramm für fast alle gängigen Grafikformate

PD1042 ETIKETTEN-STAR
Erstellung beliebiger Etiketten. Zum Beispiel Disketten-, Videokassetten- und Adressenaufkleber. Mit WYSIWYG-Funktion zur Überprüfung des Ausdrucks. Deutsch.

PD1043 ZEUGNIS PC
Verwaltung von Einzelnoten für bis zu 16 Klassenlisten à 30 Schüler. Für jede Klassenliste sind bis zu 16 Notenlisten mit bis zu 36 Noten möglich. Deutsch.

PD1044 HELPER 1.21
Eine Turbo-Pascal-Unit zur Implementierung einer Hilfefunktion. Zur Erstellung von besonders anwenderfreundlichen Programmen. Deutsch.

PD1045 TERMIN 1.0
Programm für die Terminverwaltung. Mit komfortabler Benutzeroberfläche und automatischer Alarmfunktion.

PD1046 DACH V. 1.1
Berechnungen von Dachvolumen. Beliebige ebenflächig begrenzte Körper und ihre Funktionen können berechnet werden.

PD1047 INSTRUMENT EDITOR ADLIB
Erstellung von Instrumenten für die Adlib-Sound-Karte. Über 20 verschiedene Möglichkeiten, um das Instrument zu beeinflussen.

PD1048 SCHENK & HORN TOOL Disk 01
Überwachen von Telefonkosten ⭑ komfortables Löschen ⭑ Dateisuche ⭑ Festplatteninformation u.a.

PD1049 ARCMASTER V. 4.48
Automatisches Komprimieren mit allen nur denkbaren Komprimierprogrammen. Dieses Programm nimmt Ihnen die Eingabe von Optionen und sonstigen Kürzeln ab. Einfacher geht's nicht mehr!

PD1050 AS-EASY-AS 4.00
Neue Version der bekannten Tabellenkalkulation. Über 1000 Makrokommandos und 80 mathematische Funktionen. Kompatibel zu dBase III und IV.

PD1051 NEWKEY 5.2
Belegen Sie Ihre Tastatur ganz nach Wunsch mit eigenen Zeichen oder Befehlen. Mit dieser neuen Version von NEWKEY ist das Arbeiten mit Tastaturbelegungen kein Problem mehr.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhardt-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software



Ich hasse Computer!

Fortsetzung von S. 15
allem auf ihre verletzlichen Datensysteme. Wie berechtigt diese Ängste sind, zeigte sich in der Nacht zum 31. September 1983.

Das Rechenzentrum der berühmten Waffenschmiede MAN bei Rüsselsheim galt als absolut einbruchsicher. Nur mit Erkennungskarte und Geheimcode konnte man die Anlage betreten. Zusätzlich war ein Wächter vor der Eingangsschleuse zu den fensterlosen, vollklimatisierten Räumen postiert. Doch alle Sicherheitsvorkehrungen versagten, als in jener Nacht eine 10-Kilo-Bombe auf dem Werksgelände hochging.

Der Sprengkörper riß nicht nur ein häßliches Loch in die Außenwand zum Rechenzentrum, er vernichtete auch elektronische Anlagen im Wert von rund 2 Millionen Mark. Diesen Schaden hätte der Konzern noch verschmerzen können, doch schwerer wirkten sich die Folgekosten des Attentats aus. Durch vernichtete Daten und Ausfall der Anlage entstand ein Schaden von über 20 Millionen Mark.

Die Konzerne zittern vor solchen Angriffen auf ihre Nervenzentren und würden die Anschläge am liebsten totschweigen, um Wiederholungstaten zu vermeiden. Daher wird in der Branche auch nur hinter vorgehaltener Hand von zwei weiteren Anschlägen gemunkelt, die sich ebenfalls in der Bundesrepublik ereignet haben sollen. Dabei waren angeblich die Landesversicherungsanstalt in Hannover und die Allianz-Versicherungs AG in Stuttgart die Opfer. Von den angeblich Betroffenen wurden diese Vorfälle offiziell nicht bestätigt. Bestätigt wurden dagegen einige andere Bombenanschläge auf Großrechner, die eindeutig auf das Konto von Terrorgruppen gehen. In einem Punkt sind sich die Sicherheitsexperten einig: Die Bewachung der Computerzentren muß verschärft werden. Es ist also damit zu rechnen, daß in Zukunft die empfindlichen Großrechner, ähnlich den Atomkraftwerken, mit Wassergraben und Stacheldraht, mit bewaffneten Wächtern und Mauern geschützt werden.

Noch nicht gelöst ist dagegen das Problem, wie sich dieses empfindliche System von Daten und Informationen vor den eigenen Programmierern schützen läßt. Schließlich kommt der Feind nur in den seltenen Fällen von außen. Bei 90 % der Anschläge, so ergaben die jüngsten Untersuchungen, sind die Bösewichte in den eigenen Reihen zu suchen.

Natürlich haben die Menschen, die täglich mit den riesigen Datenmengen umgehen müssen, längst gemerkt, welche Macht sich hinter den kleinen Tasten der Eingabekonsolen verbirgt. „Bitnapping" (Klauen und Erpressen von Computerdaten) ist keineswegs eine Erfindung aus einem Sience-Fiction-Roman. So drohte etwa in einem englischen Betrieb das gesamte EDV-Personal geschlossen der Geschäftsleitung, die per Computer erstellten Rechnungen um 5 % zu senken, falls ihre Gehälter nicht verdoppelt würden. Zähneknirschend gab die Geschäftsleitung nach, wenigstens so lange, bis die Spezialisten einer Computerfirma die Kontrolle über das Rechenzentrum übernommen hatten.

Im streikfreudigen England haben Angestellte den „Kollegen Compter" auch schon erfolgreich in ihren Arbeitskampf integriert. Keiner der drei bisher bekanntgewordenen „Computer-Strikes" hat länger als 24 Stunden gedauert...

Nicht alle Computer-Frustrierten reagieren mit Gewalt gegen die Elektronengehirne, wenn ihnen mal der Kragen platzt. Viele Angestellte, die seit Jahren mit den Maschinen arbeiten, hegen geradezu ein liebevolles Verhältnis zu den grauen Plastikkästen und könnten ihnen niemals etwas zuleide tun. Wenn solche Mitarbeiter allerdings gereizt werden, greifen sie zu Mitteln, die einen Schaden anrichten, an denen sich die Geschäftsleitung noch Jahre erinnert.

Als die EDV-Spezialistin einen amerikanischen Versicherung ihr Kündigungsschreiben erhielt, drehte sie durch. Mit Präzision und Ausdauer löschte die verärgerte Dame innerhalb ihrer gesetzlichen Kündigungsfrist sämtliche Magnetbänder aus dem Datenarchiv des Unternehmens. Geschätzter Schaden für die Firma: 10 Millionen Dollar!

Noch raffinierter ging ein französischer Programmierer vor. Als er gefeuert wurde, hatte er in der Datenverarbeitung ein ganz besonderes Abschiedsgeschenk zurückgelassen. Der EDV-Mann baute in den Rechner ein Programm ein, das sich zwei Jahre ruhig verhielt. Doch pünktlich am 1. Januar 1970 um Mitternacht mache es „klick" in der Elektronik und das Geheimprogramm löschte alle Daten, die der Computer gespeichert hatte.



Viele der Computer-Attentäter werden nie gefunden. Wenn die Saboteure aber doch erwischt werden und der angerichtete Schaden nicht zu groß war, schweigen die Unternehmen oft, um dem Firmen-Image nicht zu schaden. Für die Täter bedeuten die Aktionen in jedem Fall den sicheren Verlust ihres Arbeitsplatzes und unter Umständen eine saftige Strafe wegen Sachbeschädigung.

Sollten Sie trotzdem den Streß vor der Maschine am Arbeitsplatz manchmal nicht mehr aushalten, dann empfehlen amerikanische Computer-Psychologen, den „Bit-Banger" anzuwenden.

Am besten, Sie gehen dazu in ein großes Geschäft für Scherzartikel und kaufen einen der riesigen Schaumgummi-Hammer, mit denen sich die Menschen im Fasching immer so ausgelassen aufs Hirn hauen. Dieses Gerät stellen Sie neben Ihren Schreibtisch, und wenn es dann mal wieder soweit ist — rums! —, ziehen Sie der verdammten Maschine kräftig eins über die elektronische Birne...

Ich hasse Computer!

Bares per Kabel

In der Bundesrepublik stehen zur Zeit in den Büros rund 400 000 Computer-Terminals, und rund um die Welt sind es einige Millionen — kein Wunder, daß es da ein paar Leute gibt, die es angesichts der ungeahnten Möglichkeiten, die sonst noch in den Kästen stecken, in den Fingern juckt.

Wie hoch der entstandene Schaden durch Computer-Betrug ist, läßt sich wirklich nur schätzen: etwa 15 Milliarden Mark pro Jahr!

Fest steht dagegen, was der durchschnittliche Computer-Räuber einsteckt: In den USA waren es immerhin 1,6 Millionen Dollar pro Schadensfall!

Dazu kommt, daß die Täter beim Datenbetrug meist äußerst geschickt und unauffällig vorgehen. Plumpes Pistolengeballer oder gar Geiselnahmen, wie bei Banküberfällen üblich, ist ihnen zuwider:

Da gab es vor einigen Jahren einen netten Beamten in der Münchner Kindergeldstelle, der speicherte dem Computer Nachwuchs ein, der gar nicht existierte. Dafür füllte sich das Bankkonto des Beamten mit den sozialen Geldern. Das ging so lange gut, bis der fleißige Staatsdiener in seiner Gier sich das zehnte falsche Kind zulegte. In diesem Moment löste eine Sicherheitsschaltung Alarm aus.

Die Manager der Herstatt-Bank waren für ihr Geschick berühmt, aber kaum bekannt geworden ist der Trick, mit dem die Finanzgenies ihren Computer nutzten.

Wenn Kunden Bargeld einzahlten, tippten einige Banker den Betrag auch ordnungsgemäß in die Buchungsmaschine. Doch im letzten Moment drückten sie die Taste für den Abbruch der Bearbeitung. Wenn auch noch im gleichen Moment der Beleg aus der Maschine gezogen wurde, druckte das Gerät die Mitteilung „Abbruch" nur auf die Walze, und der Kunde ging mit dem „sauberen" Beleg nach Hause.

Etwa 2 Milliarden sollen auf diesem Weg an der Kasse vorbeigerollt sein.

Viel Humor bewies ein ganz großer Datenschwindler in den USA: Der Filialleiter eines großen Versicherungskonzerns verkaufte rund 56 000 falsche Policen. Der Computer zahlte brav die Prämien, und die Aktien des Unternehmens kletterten nach oben. Die Sache kam raus, weil das Mutterunternehmen eine Rückfrage an den Vertrauensarzt der erfolgreichen Filiale hatte, aber dessen Telefonnummer nicht finden konnte. Der erfundene Doktor, der so viele Policen ordentlich abgezeichnet hatte, trug den originellen Phantasienamen: Dr. Safe T. First!

Heutzutage sind fast alle großen Banken der wichtigsten Industrieländer per Computer miteinander verkabelt. Durch diese Leitungen flitzen täglich Buchungen in Höhe von 600 Milliarden Dollar.

Der Amerikaner Mike H. machte sich dieses System zunutze: Der 32jährige Berater für Computersicherheit besuchte eines Tages das Rechenzentrum der Bank, in der er zuvor gearbeitet hatte. Während er mit den „Kollegen" plauderte, erspähte er zwei wichtige Codewörter: Das Wort, mit dem man an diesem Tag den Computer dazu brachte, Überweisungen an andere Banken auszuführen, und das Wort, das einen ermächtigte, solche Überweisungen auch telefonisch zu erledigen.

Von der nächsten Telefonzelle rief Mr. H. den Leiter der Filiale an, gab sich als Banker eines anderen Unternehmens zu erkennen, identifizierte sich mit den Codewörtern und forderte rund 25 Millionen Dollar zur Überweisung auf ein Konto von Russalmaz — das Diamantenbüro der Sowjets an der Wozchod-Bank in Zürich.

Für die New Yorker Bank war der Auftrag keineswegs ungewöhnlich — und wurde sofort per Computer erledigt.



Einen Tag später jettete der fleißige Computerspezialist nach Zürich, ging zur Wozchod-Bank und bat den Manager, ihm sein Guthaben in Diamanten auszuzahlen. Leider hatten die Sowjets nicht genug vorrätig, Mike H. mußte sich einige Tage gedulden. Aber dann bekam er schließlich doch noch einen Beutel mit 16 Pfund der feinsten Diamanten ausgehändigt. Der Betrug flog erst auf, als H., zurück in den USA, die Sache mit seinem Anwalt besprach. Der informierte das FBI, und dieses meldete den Fall der Bank. Dort herrschte zunächst einmal Ratlosigkeit, denn niemand hatte bislang den Betrug bemerkt.

Die Chancen, als Computerbetrüger mit vollen Taschen oder schlimmstenfalls einem blauen Auge davonzukommen, stehen mehr als gut. Nur einer von rund 22 000 Tätern, so ermittelt das FBI, wird tatsächlich verurteilt.

Der Grund: Viele der Bösewichte bleiben unentdeckt. Oft kommen die Betrügereien erst nach langer Zeit ans Tageslicht.

Und sollte die Sache wirklich auffliegen, verzichten die geschädigten Banken in vielen Fällen gerne auf eine Anzeige.

Die Publicity einer solchen Affäre ist schließlich nicht gerade geschäftsfördernd.

Die Sicherheitsmaßnahmen der Unternehmen, die ihr Finanzwesen per Computer abwickeln, werden natürlich immer raffinierter. Aber erst kürzlich haben ein paar findige junge Leute in der Bundesrepublik bewiesen, daß die Chancen, per Kabel zu Bargeld zu gelangen, noch lange nicht ausgeschöpft sind:

Ein sog. „Hacker" vom Hamburger „Chaos Computer Club" (CCC) schaltete sich mit seinem Home-Computer in das vielgepriesene Bildschirmtextsystem der Bundespost ein. Dort „überredete" er, mit einigen elektronischen Tricks und dem „erhackten" Codewort der örtlichen Sparkasse, deren Bank-Computer, wieder und wieder eine Nonsense-Seite des CCC abzurufen. Dafür kassierte der Computerclub dann jeweils DM 9,97.

Fortsetzung folgt auf S. 71



Die besten PD- und Shareware-Programme!
Jede Disk für nur 10,– DM!

Anzeige

PD-Software

Bestell-Nr. PD1029
„DINT" DISPLAY INTERRUPS. Zeigt die Interrupsadresse an.
„DEMON" Deutsch. Diskettenmonitor Demon ist ein leistungsstarker Diskettenmonitor, der den wahlfreien Zugriff auf sämtliche Bereiche eines Datenträgers ermöglicht. Er erlaubt unter anderem: das Lesen und Schreiben von Sektoren; Veränderungen in dezimaler, hexadezimaler und binärer Form; Kopieren und Füllen von markierten Blöcken; Entschlüsselung der Angaben im Inhaltsverzeichnis; Änderungen in der FAT; grafische Darstellung der Belegung, Entschlüsselung des BIOS-Parameter-Blocks; Zugriff auf die Laufwerks-Parameter-Tabelle u.v.m.

Bestell-Nr. PD1039
„GFA DESK" Deutsche Demo einer Adreßverwaltung, Textverarbeitung, Serienbrieferstellung V 1.4.
„ANTIV" Deutsch. Wer kennt sie nicht, die bösartigen Viren, die ganze Datenbestände vernichten. Dieses Programm überwacht mittels Checksumme Ihre Festplatte. Veränderungen innerhalb von COM oder EXE-Files werden nach dem Booten automatisch angezeigt. Weiterhin enthält die Diskette einige nützliche Utilities.

Bestell-Nr. PD1036
„DOS-GUIDE" Deutsch. Ein speicherresidentes DOS-Handbuch für alle Fälle. Das lästige Nachschlagen in Handbüchern ist vorbei, per Tastendruck stehen alle wichtigen Informationen zur Verfügung.
„WAS F E T" Deutsch. „Was für ein Tag", so nennt sich ein Abenteuerspiel von Eva Witt. Da das Spiel immer nur eine begrenzte Zahl von Eingaben zuläßt, eignet es sich besonders für Einsteiger.
„HIP-HOP" Deutsch. Ein Strategiespiel für jeden, dem alle primitiven Ballerspiele zu einfallslos sind, Schach aber zu komplex ist!

Bestell-Nr. PD1035
„PCW" Deutsch. Wer kennt nicht das renommierte Textprogramm PC-Write. Mit PCW bekommt dieses Programm nun endlich eine moderne Benutzeroberfläche, die Textprogramm und Druckprogramm miteinander verbindet.
„DISKOPI" Deutsch. Diskettenkopierprogramm, welches komplette Disketten in den Speicher lädt und beliebig oft kopiert.

Bestell-Nr. PD1030
„BUNNY V2" Deutsch. Programmschutz. Schützt ausführbare Programme vor unbefugter Nutzung durch: Paßwortschutz, Installationsschutz und Codediskettenschutz.
„PUB-DOM" Deutsch. Hilfsprogramm für WORD V. 4.0 Textbausteine formatieren, Druckformatvorlage, Steuerungsprogramm und Prüfprogramm. Lohnen für Magister- und Diplomarbeiten.

Bestell-Nr. PD1015
„WORDPERFECT" Deutsch. Interessante Tools für alle Word Perfect-Anwender (Version 5.0). Die Diskette enthält eine alternative Menüsteuerung als Macro, Initialen in Grafikboxen, paarweise Suchen und Ersetzen von Attributen, alternative Tastatur und Floskelexpandierung, diverse Hilfsbildschirme, MLA-Zitierschema, Citizen 120D-Druckertreiber und ASCII-Tafel.

Bestell-Nr. PD1017
„TOTO SYSTEM" Deutsch. Sie können 68 verschiedene verkürzte Vollversionen und die amtlichen VEW-Systeme mit Gewinngarantie bzw. mit erhöhten Gewinnchancen erstellen und ausgeben lassen. Speichern und Auswerten möglich.

Bestell-Nr. PD1019
„ADV-CREATOR" Deutsch. Mit diesem Grafik Adventure Creator lassen sich auf einfachste Weise Abenteuerspiele für den PC entwickeln. Das Programm ist weitgehend kompatibel zu den bekannten professionellen Programmen QUILL oder GAC, so daß auch eine Übersetzung von Spielen denkbar ist (CGA- oder EGA-Grafikkarte).

Bestell-Nr. PD1041
„DRINKOMAT" Deutsch. Drinkomat berechnet Ihre BAK (Blutalkoholkonzentration) nach Formeln und Basiswerten, die auch in der deutschen Rechtsmedizin verwendet werden.
„PC TEXT 4" 6 Dateien für NEC 866 P / 866 L /.
„RESIBAS" Deutsch. Speicherresidente Datenbank.
„TWIN" Zur Unterstützung des LC 866 + stehen zwei Treiber zur Verfügung: NEC L 866 Portrait und Landscape.

Spiele und Grafiken

Achtung! Die Serien EGA-Games und VGA-Games werden ab sofort auf 360-KB-Disketten geliefert.

Bestell-Nr. EGA-Games 1 – nur DM 50,–
Gefüllt mit super Spielen und Grafiken für die EGA-Karte (Diskettenpaket).

Bestell-Nr. VGA-Games 1 – nur DM 30,–
Gefüllt mit super VGA-Games und VGA-Grafiken (Diskettenpaket).

Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte in der Heftmitte.

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT, Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566, D-7900 Ulm
Telefon 0731/37639, Telefax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060/731/37639
Schweiz 0049/731/37639





Neuer Windows-3-Treiber für alle QMS-Drucker

Einen Windows-3-Druckertreiber bietet der amerikanische Drucksystemspezialist QMS jetzt für alle QMS-Drucker an. Damit ist QMS der erste Hersteller, dessen Drucker standardmäßig mit Windows-Treibern ausgestattet sind. Die neue Windows-Treibersoftware gibt es für sämtliche Laser- und Farb-Postscriptdrucker von QMS.

Trotz des Siegeszuges von Windows in der PC-Welt gab es bisher keine adäquate Treibersoftware. Außer einem sehr einfachen Postscript-Treiber hat Windows-Entwickler Microsoft keine spezielle Unterstützung für Postscript-Drucker angeboten. Anwender konnten deshalb die Leistungsfähigkeit ihrer Drucker und viele komfortable Funktionen unter Windows beim Druck nicht voll umsetzen. Hierzu gehörten unter anderem Features wie Ausdruck im DIN-A3-Format oder das Ansteuern mehrerer Papierschächte bei mehrseitigen Dokumenten.

Der neue Druckertreiber für Windows-3-Anwendungen ist ein Teil von QMS' umfangreicher Softwareunterstützung. Das gesamte Software-Support-Paket besteht aus dem Windows-Treiber, der „Postscript-Executive" mit Festplatten-Utilities einschließlich SCSI-Anschlußmöglichkeiten, Font-Downloading und den Features zum Definieren des Druckbereichs. Hinzu kommen Programme für Aldus-Anwendungen und alle „QMS-Paper-Handling-Utilities".

Den Windows-3-Druckertreiber gibt es als Public-Domain-Software ab sofort im Fachhandel über die QMS-Distributoren Computer 2000 und Print Partner.

Kontakt:
QMS GmbH: Dieter Neujahr
Arabellastr. 17,
W-8000 München 81
Tel.: (089) 922002-0

Datenschutz im Griff

Sicherheit für sensible Daten auf dem PC gibt es jetzt zu kaufen. Rainbow-Technologies, als weltweit größter Hersteller von Software-Schutzsteckern bekannt, hat mit dem DataSentry II einen komfortablen und zuverlässigen Schutzmechanismus geschaffen. Alle vertraulich definierten Daten werden nur noch verschlüsselt auf dem Rechner gespeichert.

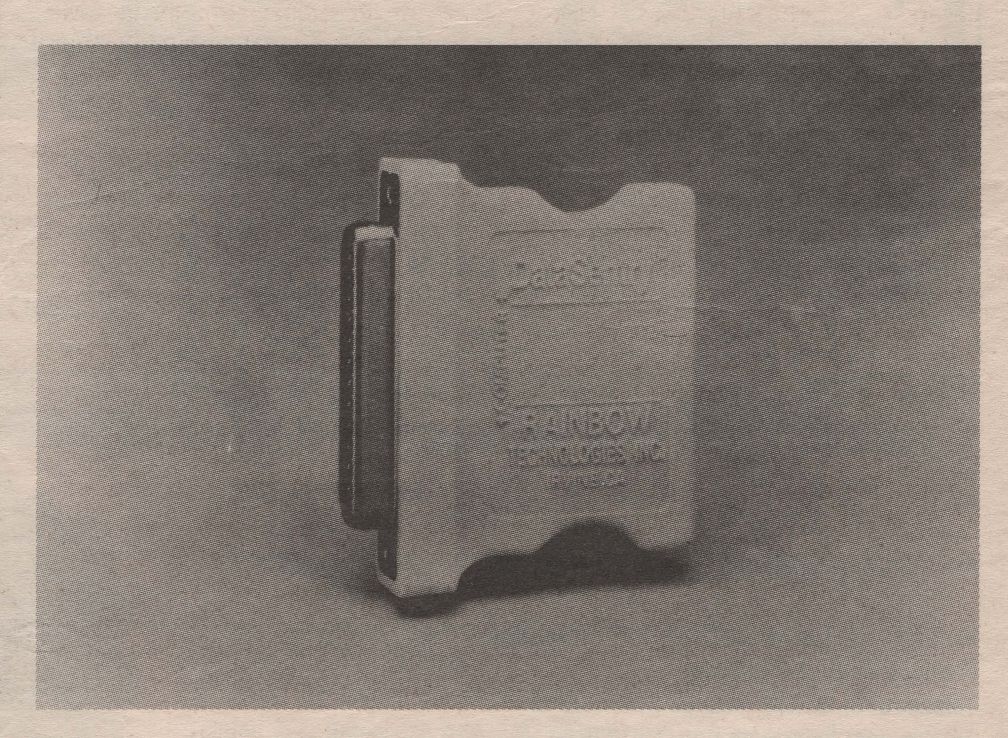
Ein kleiner, persönlich codierter Stecker ist der Kern eines mehrstufigen Schutzmechanismus. Da der Stecker über ein Kabel mit der parallelen Schnittstelle verbunden wird, läßt sich das System ohne mechanischen Umbau installieren oder an jedem Laptop einsetzen.

Der Benutzer definiert beim Installieren des Systems, welches File oder Directory geschützt werden soll. Diese Daten werden dann mit einem Algorithmus verschlüsselt, also unlesbar auf die Festplatte gespeichert. Beim Verschlüsseln werden die Daten gleichzeitig etwa auf die Hälfte komprimiert, ein weiterer Vorteil, wenn Daten über das Netzwerk oder per Modem verschickt werden.

Nur wenn sich der Benutzer korrekt legitimiert hat, also der ID-Code, das korrekte Passwort und den Anschluß seines Steckers nachweisen kann, löst er die Datenfreigabe aus. Der Benutzer selbst merkt von diesem Schutzmechanismus nichts. Automatisch wird beim Aufrufen der Lotus-Datei z. B., der betreffende Datensatz entschlüsselt und beim abspeichern der Daten wieder codiert. Auch die diversen Utility-Programme bleiben da wirkungslos.

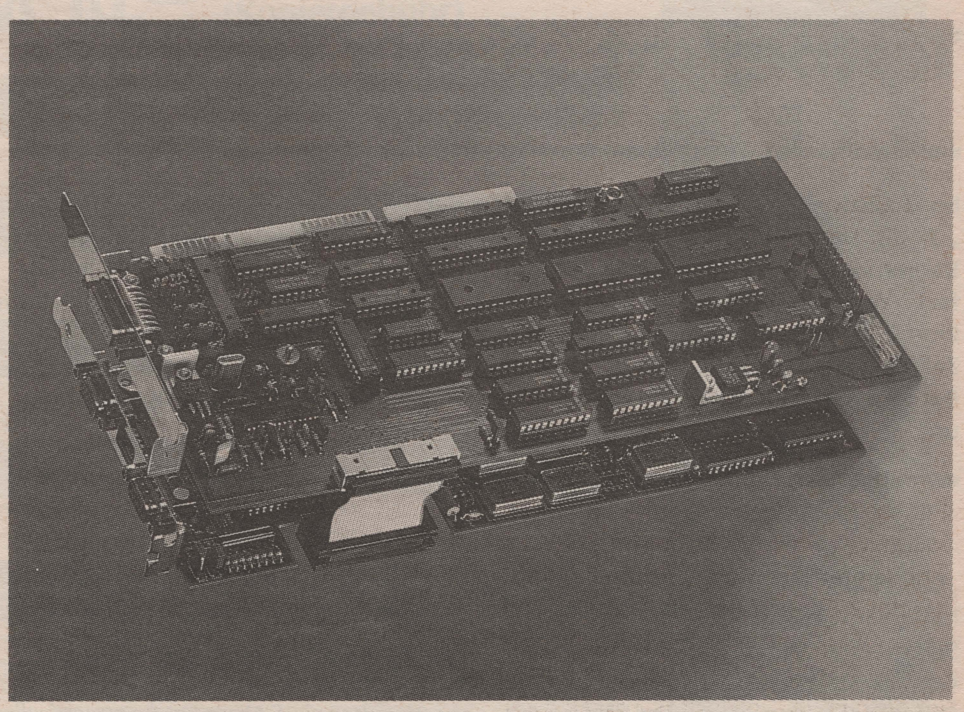
Große Firmen können diese Stecker nach ihren hierarchischen Strukturen bestellen. Dann erlaubt beispielsweise der Stecker des Abteilungsleiters den Zugang zu Rechnern seiner Mitarbeiter. Zum Testen der vielfältigen Möglichkeiten stehen Evaluierungskits zur Verfügung.

Kontakt:
RAINBOW TECHNOLOGIES GmbH
Oskar-Messter-Str. 16,
W-8045 Ismaning
Tel.: (089) 9613051



Flimmerfreie Echtzeitübertragung von VGA nach Video

Die VGA-Videokarte aus dem auf digitale Produktionen spezialisierten Hause Oehlrich & Distler gestattet erstmals die flimmerfreie Übertragung von Texten und Grafiken hoher Auflösung, die bisher nur auf dem PC-Bildschirm betrachtet werden konnten, in ein Broadcast-RGB-Videosignal. So können alle PC-Grafiken und Animationen direkt auf einem Fernsehgerät ausgegeben oder auf einem Videorecorder aufgezeichnet werden. Damit eignet sich die Karte für Anwendungen von der Präsentation bis zur AV-Produktion.



Alle PC-Programme sind auf der VGA-Videokarte lauffähig. Sichergestellt wird das von einem 16-Bit-Super-VGA-Chipset (512 KByte RAM), der neben alle VGA-Standardbetriebsarten (CGA, EGA, VGA) auch mehrere hochauflösende Grafikmodi (bis 800 · 600 Pixel) unterstützt.

Ein Scanconverter setzt das VGA-Ausgangssignal in ein CIR-kompatibles RGB- oder YUV-Signal um. Spezielle Hybridfilter sorgen dabei für die videogerechte Aufarbeitung des PC-Bildes und garantieren so die flimmerfreie Wiedergabe feinster horizontaler Strukturen.

Die VGA-Videokarte ist genlockfähig und besitzt neben dem VGA-Monitorausgang und den analogen RGB-Ausgängen einen Sync-Eingang. Dieser synchronisiert die VGA-Videokarte auf jedes externe Videosignal. Der VGA-Monitor wird in dieser Betriebsart mit einem 50 Hz noninterlaced Signal versorgt, und kann somit störungsfrei von jeder TV-Kamera aufgenommen werden. Texte, PC-Grafiken und andere Informationen können in Echtzeit in ein laufendes Programm eingeblendet werden. Zu diesem Zweck verfügt die VGA-Videokarte über einen analogen KEY-Ausgang.

Zur Umwandlung des RGB-Komponentensignals in ein PAL-Signal steht der HQ-PAL-Coder RFU-90 zur Verfügung. Die VGA-Videokarte kostet 3500 DM, der RFU-90 PAL-Coder 1100 DM (alle Preise zuzüglich gesetzlicher Mehrwertsteuer).

Kontakt:
Oehlrich & Distler
Breslauer Str. 7,
W-8525 Uttenreuth
Tel.: (09131) 54648



Testbericht „Super DB 2"

Im Bereich der Datenbanken ist ständig die Rede von „dBase IV", „Dataflex", „Clipper" usw. Die Stärke dieser Programme liegt vor allem in ihrer vielseitigen Verwendbarkeit, nicht zuletzt deshalb, da eigene Programmiersprachen im Lieferumfang enthalten sind. Diese Vielseitigkeit hat jedoch ihren Preis, denn die Erstellung selbst einfacher Anwendungen erfordert einen hohen Aufwand an Zeit und Arbeit. „Super DB 2" von Computer Associates hat einen weniger großen, für kleinere Anwendungen jedoch völlig ausreichenden Funktionsumfang, und ist deshalb auch viel problemloser einsetzbar.

„Super DB 2" wird auf fünf 5,25-Zoll-Disketten im 360-KB-Format ausgeliefert. Schon dies zeigt deutlich, daß, im Gegensatz zu dBase IV, welches auf 13 Disketten ausgeliefert wird, keine für Privatanwender und kleinere Betriebe utopischen Hardwareanforderungen gestellt werden. Das knapp 400 Seiten starke, vorbildliche deutsche Handbuch enthält ein 120 Seiten langes Lernkapitel, daß dem Anfänger den Einstieg in das Programm anhand einer fiktiven Anwendung vermittelt. Die restlichen Seiten werden fast vollständig vom Referenzteil in Anspruch genommen, der sämtliche Funktionen ausführlich erklärt. Um eine Datendatei zu erstellen, in der später die einzelnen Datensätze gespeichert werden, müssen zuerst einmal nähere Angaben zum Aufbau derselben gemacht werden. Dafür existiert ein eigener Menüpunkt, in dem der Name der Datei, die Eingabemaske, sowie die Feldtypen und -verbindungen definiert werden. Das Erstellen der Eingabemaske ist denkbar einfach. Man kann sich mit den Cursortasten frei im Fenster umherbewegen. Bezeichnungen und Beschreibungen, die später während der Eingabe angezeigt werden sollen, werden einfach an die entsprechende Stelle getippt. Datenfelder werden durch Punkte, deren Anzahl der Feldlänge entspricht, dargestellt. Die Bezeichnung, die sich links vor einem Datenfeld befindet, dient zugleich als Feldname, womit wir bei der Definition der Feldtypen wären.

Es gibt vier von ihnen, nämlich alphanumerisch (alle Zeichen), numerisch (nur Zahlen, wobei die Anzahl der Nachkommastellen vom Anwender festgelegt werden kann), Datum und sequentiell (ist beim ersten Datensatz „1", und erhöht sich bei jeder Eingabe eines neuen Datensatzes um eins). Jedes Feld kann ein Indexfeld sein (Suchvorgänge auf der Grundlage eines indizierten Feldes sind wesentliche schneller). Je mehr Felder jedoch in einer Datei indiziert sind, desto mehr Speicherplatz braucht sie, und desto langsamer wird die Suche nach bestimmten Datensätzen. Desweiteren ist es möglich, ein Feld für obligatorisch (d. h., in diesem Feld muß eine Eingabe erfolgen) oder verboten (d. h. dieses Feld dient nur zur Anzeige, nicht zur Eingabe von Daten) zu erklären. Als letztes kann noch angegeben werden, ob in einem Feld eine Eingabeprüfung vorgenommen werden soll (z. B., daß ein Rabatt nur zwischen drei und zehn Prozent betragen kann), oder nicht. Zusätzlich zu diesen Feldangaben können noch Berechnungen definiert werden, z. B., daß nach Eingabe des Preises und des Rabatts der Endpreis automatisch ausgerechnet und angezeigt wird.

Damit wäre die Definition des Dateiaufbaus abgeschlossen, und es kann als letztes noch ein Passwort vergeben werden, damit nur befugte Anwender Änderungen an dieser Datei vornehmen können. Jetzt können beliebig Datensätze eingegeben, gelöscht, gesucht und ausgegeben werden.

Damit aus einer Fülle von Daten die Richtigen herausgepickt werden können, gibt es Selektionen. Sie ermöglichen es, die Übersicht zu behalten, indem man z. B. eine Selektion erstellt, die aus sämtlichen Booten eines Bootsverleihs nur diejenigen herauspickt, die einen Motor besitzen, deren Preis weniger als 200 DM pro Tag beträgt, und die für die kommende Woche nicht schon gebucht sind. Wenn dann dieser Bootsverleih seine Verleihpreise um zehn Prozent anhebt, muß man nicht sämtliche Datensätze von Hand ändern, sondern benutzt die automatische Aktualisierung, die bei jedem Datensatz den Preis pro Tag um zehn Prozent erhöht. Um mehrere Boote auf einmal im Blick zu haben, können Tabellen erstellt werden, die zwar nur die wichtigsten Merkmale eines Bootes am Bildschirm anzeigen, dafür aber die von mehreren Booten.

Ein weitere mächtige Funktion von Super DB 2 ist das verbinden mehrerer Dateien. Werden in einer Datei Änderungen an einem Feld vorgenommen, das in einer zweiten Datei per Verbindung ebenfalls benutzt wird, dann braucht diese Änderung nicht auch noch in der zweiten Datei gemacht zu werden. Um die Daten aussagekräftiger zu machen, kann man sich Statistiken erstellen, die als Grafik dargestellt werden. Folgende Diagrammtypen stehen dabei zur Verfügung: Kreis-, Balken- und Liniendiagramme, Balkengruppen, geschachtelte Balken, dreidimensional angeordnete Balken und sich überschneidende Linien.

Bei Super DB 2 steht zwar keine richtige Programmiersprache zur Verfügung, deren Erlernen allerdings auch reichlich aufwendig wäre, sondern es gibt die Möglichkeit, sich eigene kleine Anwendungen mit Hilfe der Makroprogrammierung zu erstellen. So weiß zwar ein geübter Anwender sofort, welche Menüs er auswählen muß, um bestimmte Aktionen auszuführen, aber es wäre zu aufwendig, jeden, der nur mit ganz bestimmten Daten arbeiten soll, mit der Bedienung des gesamten Programmes vertraut machen zu wol-

Software

len. Mit Hilfe der Makros kann man eigene Benutzeroberflächen erstellen, die für die Anwender selbsterklärend sind, und die nur die wirklich notwendigen Funktionen enthalten. Dabei kann selbverständlich auf den gesamten Funktionsumfang von Super DB 2 zugegriffen werden.

Wer also nicht gerade Datenverarbeitung in großem Stil durchführen will, sollte, bevor er sich eine Datenbank zulegt, die zwar mit allem möglichen Schnickschnack, aber auch mit Unübersichtlichkeit ausgerüstet ist, überprüfen, ob nicht auch Super DB 2 seinen Anforderungen genügt, damit er einiges an Zeit, Geld und Arbeit spart.

Übersicht
Hardware: IBM PC, XT, AT oder Kompatibler
Grafik: CGA, EGA, VGA, Hercules
Handbuch: Deutsch
Kopiersch.: Keiner

```
BOOTE|5|░░░░░░░░░░░ÄNDERUNG DER DATEISTRUKTUR░░░░░░░░░░░18:01:47
            Erstellen der Maske              V:1 H:1
                    B O O T E
  Code: ...
  Name: ........................   Typ: .  (Segel, Motor)
  Anzahl der Kojen: ..
  Länge: .....
  Motorleistung: ... PS
  Tagespreis: ....
  ------------------------------------------------------------------
  Kunde : ........................

F1Hilfe  F2Bestätigung F5Zeile einfügen  F4Namen ändern   F8Import ASCII-Datei
ESCAbbr. F3Druck       F6Zeile löschen   F10rechter Rand  F9Export ASCII-Datei
```

```
BOOTE|5|░░░░░░░Definition von Berechnungen zwischen Feldern░░░░░░░18:04:56
 Feld-Nr.               T  I  O  P    Berechnungsformeln        V:1 H:1
  1 CODE                S  N  N  N
  2 NAME                A  I  N  N
  3 TYP                 A  I  N  N
  4 ANZAHL_DER_KOJ      N0 N  N  N
  5 LÄNGE               N2 N  N  N
  6 MOTORLEISTUNG       N0 N  N  N
  7 TAGESPREIS          N0 N  N  N
  8 KUNDE               A  N  N  N

                          Datei 76 Zeichen/Datensatz (+Index)

Berechnungsbeispiele: #MwSt=0,14*#BRUTTO(Feld MwSt=0,14 multipl. m. Feld BRUTTO)
WENN #RATE>3000&#RATE<5000 DANN #3=1000(bed. Berechnung, Feld Nr.3=1000)

F1Hilfe ESCAbbruch F2Bestätigung F3Druck F5Zeile einf. F6Z. lösch. F7and.Fenster
```

Reisekostenabrechnung auf dem PC für knappe 100 DM

Als neuen Baustein der „Private-Line" bietet die Frankfurter KHK Software AG für 98.50 DM eine vollständige und umfangreiche Reisekostenabrechnung an.

„KHK-Spesen" ist von seiner Leistung dafür ausgelegt, Reisekostenabrechnungen für Unternehmen ebenso wie für Selbständige und für Angestellte zu erstellen.

Das Programm kann beliebig viele Firmen, Zweigniederlassungen, Einzelpersonen o. ä. nebeneinander abrechnen. Seine Belege und Abrechnungen werden vom Finanzamt anerkannt. Alle steuerlichen und gesetzlichen Vorschriften sind beachtet. Pauschalen wie Kilometergeld, Verpflegungs- und Übernachtungssätze oder Bewirtungsabschläge können frei festgelegt werden.

Je nach Reisedauer und -art erfolgt entweder eine Abrechnung aufgrund der Einzelbelege oder aufgrund der Pauschalsätze. Neben die einzelnen Reisekostenabrechnungen können ein Fahrtenbuch, ein Kassenbuch, Reiseberichte und weitere Statistiken ausgedruckt werden. Die Speicherung wiederkehrender Reiserouten und Entfernungen, die Verwaltung beliebiger Ländergruppen und verschiedener Währungskurse runden das Leistungsspektrum ab.

„KHK-Spesen" benötigt einen Personal Computer mit Festplatte und 512 KByte RAM sowie MS-DOS ab Version 2.11.

Kontakt:
KHK Software AG
Berner Straße 23,
W-6000 Frankfurt/Main 50
Tel.: (069) 50007-201

Software

KHK Software-Neuvorstellungen zur CeBIT '91

Rechtzeitig zur Hannover-Messe CeBIT '91 kündigt die Frankfurter KHK Software AG neue Programme für den PC an.

Anlagenbuchhaltung
Die KHK-Anlagenbuchhaltung erfüllt die aktuellen gesetzlichen Forderungen gemäß BiRiLiG (4. EG-Richtlinie). Sie bietet pro Objekt die freie Wahl der Abschreibungsart, unterstützt pro Anlagegut bis zu fünf AfA-Kreise und ermöglicht, verschiedene Anlagegüter zu einer Hauptanlage zusammenzufassen. Die Abschreibungsvorschau kann für jeden AfA-Kreis getrennt erstellt werden. Abweichende Geschäftsjahre sind ebenso berücksichtigt wie Auswertungen in Fremdwährungen. Leistungsabschreibungen sind möglich. Wahlweise erfolgen die Berechnungen nach verschiedenen Perioden (Tagen, Monaten, Halbjahren), die Beträge sind beliebig rundbar. Verschiedene Mandanten (Firmen o. ä.) können konsolidiert werden.

Der PC-Freiberufler
Der „PC-Freiberufler" ist als erstes KHK-Programm für die Anwendung unter MS-Windows entwickelt worden. Er richtet sich an alle Angehörigen der freien Berufe und an Kleingewerbetreibende („Minderkaufleute" ohne Bilanzierungspflicht). Mit drei Bereichen deckt er die Buchhaltung, die Leistungsabrechnung und den automatischen Zahlungsverkehr ab.

Seine Buchhaltung übernimmt neben einer Einnahme-Überschuß-Rechnung auch die Verwaltung und Abschreibung von Anlagegütern mit AfA. Privatanteile von Firmen-KfZ oder an den Telefonkosten werden berechnet und steuergerecht ausgewiesen. Die Buchhaltung stellt alle notwendigen Unterlagen nach § 4.3 EStG wie eine Umsatzsteuervoranmeldung oder ein Anlagenverzeichnis bereit.

Rechnungsstellung, die Verwaltung offener Posten und ein mehrstufiges Mahnwesen sind Bestandteile der Leistungsabrechnung. Auch Lastschriften für den beleglosen Datenträgeraustausch („DTA") können hier auf Disketten abgelegt werden. Auch eine eventuelle Teilnahme am Bankeinzugsverfahren wird über den DTA unterstützt.

Im Zusammenhang mit der Liquiditätsübersicht wird schließlich der automatische Zahlungsverkehr über den Ausdruck von Schecks oder beleglos im Clearing-Verfahren abgewickelt. Der automatische Zahlungsverkehr beachtet und überwacht dabei Zahlungsziele automatisch.

Euro-Secretary
Der „Euro-Secretary" ist als Arbeitsplatzsoftware besonders auf die Anforderungen im Sekretariat abgestimmt. Er beinhaltet eine WYSIWYG-Textverarbeitung mit Preview und Zoom, Termin- und Urlaubsplanung, Aktivitätenliste, und verwaltet Wiedervorlagentermine. Zusätzlich zu einem allgemeinen Kartei- und Archivteil bietet er einen besonderen Bereich für „Chefdaten" (Erreichbarkeit, Kreditkartennummern etc.) an. Neben Serienbriefen druckt der „Euro-Secretary" beliebige Etiketten, z. B. von Aktenordnern und Organigramme. Ein Kassenbuch mit Budgetverwaltung und Reisekostenabrechnung runden das Leistungsspektrum ab.

Der „Euro-Secretary" ist als Einplatzlösung nach dem SAA-Standard programmiert. Er unterstützt mehrere Faxkarten.

Handwerker- und Architektenpaket
Beide Branchenlösungen bieten eine neue normierte Schnittstelle zum Datenaustausch mit Pendeldisketten an. Architekten können damit ihre Ausschreibungen auf Diskette an Handwerker übermitteln. Der Handwerker erstellt seine Kalkulation auf Basis dieser Angaben und gibt sein Angebot auf der gleichen Diskette („Pendeldiskette") wieder an den Architekten zurück. Auf beiden Seiten entfällt die zeitraubende und fehlerträchtige manuelle Erfassung.

In der neuen Version des Architektenpaketes ist es ebenfalls möglich, Ausschreibungen staatlicher Behörden (Hoch- oder Tiefbauämter) auf Diskette einzulesen und weiterzuverarbeiten (z. B. als Ausschreibung an Handwerker).

Für beide Branchenlösungen bietet KHK einen neuen Reportgenerator. Damit kann der Benutzer selbst Listen und Auswertungen erstellen, die beliebige Angaben aus den Stammdaten des jeweiligen Programms enthalten. Er ist damit nicht mehr an von KHK standardmäßig angebotenen Listen gebunden.

Kontakt:
KHK Software AG
Berner Straße 23,
W-6000 Frankfurt/Main 50
Tel.: (069) 50007-201

WordPerfect auf der CeBIT '91

NeXT, Macintosh und Windows es geht unter die Oberflächen

Die WordPerfect Software GmbH wird ihren Auftritt auf der diesjährigen CeBIT in das Zeichen der systemübergreifenden Kommunikation stellen. Am WordPerfect-Stand E26/F29, Halle 4.1, wird demonstriert, was auf den unterschiedlichen grafischen Benutzeroberflächen mit WordPerfect möglich ist. Der „Wettstreit" der GUIs (Graphic User Interfaces) wird von NeXT-, Macintoshund DOS-Rechnern, natürlich unter Windows, ausgetragen und kann von den Messebesuchern auf Großbildschirmen verfolgt werden.

Ein weiteres zentrales Thema am WordPerfect-Stand wird die Textverarbeitung Word-Perfect für Windows sein. Das Programm verfügt über die gleichen Funktionen wie das weltweit erfolgreiche Progamm Word-Perfect 5.1 für MS-DOS-Rechner und nutzt alle Features, die die grafische Benutzeroberfläche von Windows 3.0 bietet.

Software

Word-Perfect ist aber nicht nur im Bereich der grafischen Benutzeroberflächen aktiv, sondern wird auch weitere Produktneuerungen vorstellen. Ab sofort sind alle Schlüsselprodukte des weltweit vertretenen Softwarehauses in Deutsch erhältlich. Neben der erfolgreichen Textverarbeitung Word-Perfect 5.1 werden auch die neuen deutschsprachigen Versionen des Businessgrafik-Programmes Draw-Perfect 1.1, der Tabellenkalkulation Plan-Perfect 5.1 und des Bürokommunikationspaketes Word-Perfect Office 3.0 am CeBIT-Messestand zu sehen sein.

Viren und Modula-2

Viren sind heute in aller Mund und Computer. Sogar die „großen" Zeitungen berichten schon im Wirtschaftsteil über Computerviren; Glossenspalte und Technikseiten sind nicht mehr gut genug, um dieses offensichtlich immer wichtiger werdende Thema zu behandeln. Es gibt schon ganze Zweige der Softwareindustrie, die nichts anderes tun, als Programme und Methoden zur Bekämpfung von Viren herzustellen.

Vom Schweizer Modula-2-Spezialisten A. + L. Meier-Vogt kann nun ein Antivirus-Scanprogramm, welches mit dem Stony-Brook Modula-2-Compiler erstellt wurde, als PD-Diskette mit Source-Code bezogen werden. Das Programm ist in der Lage, gezielt oder auch auf einem ganzen Laufwerk vom Virus angesteckte Programme ausfindig zu machen. Die Virussequenz ist beliebig erweiterbar, somit kann man nach Bekanntwerden eines neuen Virus diesen rasch entdecken. Ganz abgesehen davon ist das Scanprogramm ein Beispiel dafür, wie man mit dem Stony-Brook Modula-2-Compiler programmiert.

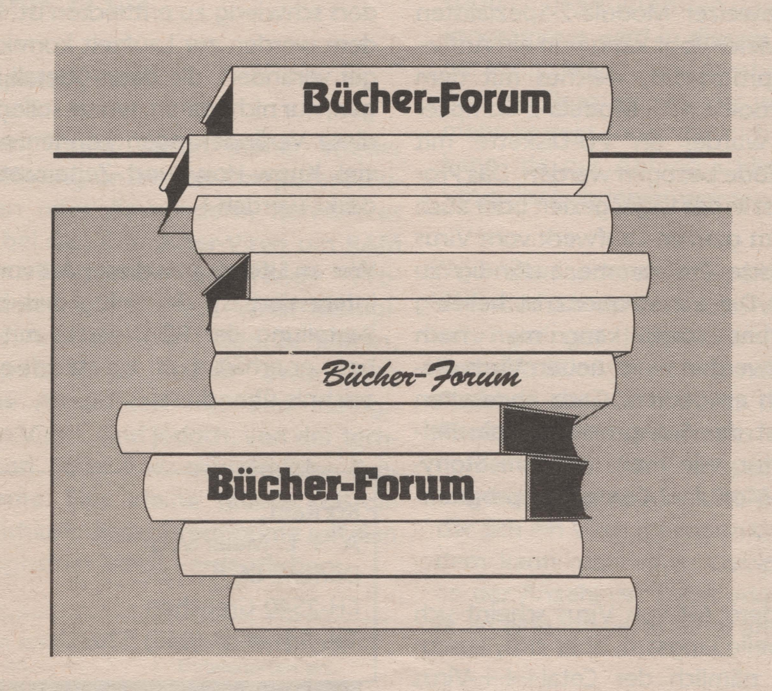
Eine andere Art von Virus scheint sich mittlerweile langsam, aber sich, auszubreiten, nämlich der Cetal+++-Virus (sprich: C-et-al-plus-plus-plus; „et al" kommt aus dem Lateinischen und bedeutet: „und weitere, andere"). Dieser plagt vor allem Programmierer, in dem er Fehler in an sich fehlerfreie Programmcodes durch Änderungen der Klammersetzung einfügt, was besonders schwierig zu entdecken ist. Außerdem werden zur Laufzeit korrekte Zeiger verändert, die dann überall hinzeigen, nur nicht dahin, wo sie sollen. Auch diese Veränderungen können nur mit viel Know-How und Zeiteinsatz entdeckt werden.

Wer an Literatur zu dieser Art von Viren interessiert ist, der sollte dies bei der Bestellung der PD-Diskette mit angeben; er erhält dann zusätzllich ein Verzeichnis über diese.

Kontakt:
A. + L. Meier-Vogt
Däderiz 61,
CH-2540 Grenchen
Tel. Schweiz: (065) 520311



Bücher-Forum



PC-Zubehör selbstgebaut

Wer sich gelegentlich auch die eine oder andere nützliche Erweiterung für seinen PC wünscht, der findet in dem soeben im Systhema Verlag erschienenen Buch „PC-Basteleien" hilfreiche Bauanleitungen, mit denene der PC sinnvoll erweitert und verbessert werden kann. Neben einfachen Basteleien wie Reset-Schalter oder Lautstärkeregler werden auch komplexere Konstruktionen wie Akkustikkoppler oder eine Platine zur Sprachdigitalisierung ausführlich beschrieben. Die Software zu allen besprochenen Anwendungen, wie u. a. zusätzliche Diskettenlaufwerke, PC-Joysticks, Messen mit dem Gameport, Festplatten oder Turboprozessoren V20/ V30, befindet sich sowohl im Quelltext als auch in lauffähiger Form auf der im Buch enthaltenen Diskette.

PC-Tipptrainer

Wer ein so fortschrittliches Instrument wie den PC für seine Schreibarbeiten benutzt, der sollte bei der Schreibmethode nicht auf das „Zwei-Finger-Suchsystem" setzen.

Mit dem PC-Tipptrainer gibt es nun ein deutsches Shareware-Programm, mit dem jeder schnell und bequem das 10-Finger-Blindsystem beherrschen lernt. In leichten Übungen und mit direkter Lernkontrolle führt der PC-Tipptrainer von den ersten langsamen Versuchen (Fingerposition auf ASDF und JKLÖ) zum flüssigen Schreiben von komplizierten Texten.

Das Handbuch enthält viele Übungsbeispiele und einige Grundbegriffe der Textgestaltung im Büro.

Das Shareware-Programm und das Handbuch sind im Buch- und Computerfachhandel sowie den Fachabteilungen der Warenhäuser erhältlich.

Zur Drucksache Schätzchen: „Miss Word" gibt Aufklärungsunterricht

Zuerst mordete Werner „Tiki" Küstenmacher das verbreitete Vorurteil, das Betriebssystem MS-DOS sei langweilig („MS-DOS mühelos"). Nun meuchelt der gelernte evangelische Pfarrer in Wort und Bild lustvoll ein weiteres Gerücht: Das Microsoft Word, die am weitesten verbreitete Textverarbeitung, schwer zu erlernen sei.

Wetten, daß selbst hartgesottene Technikmuffel dem humorigen Charme von Miss Word erliegen?

Miss Word, die zweite Computer-Comicfigur des Erfolgsautors von MS-DOSe, stellt vor und wird begleitet von: Rolling Mickey, dem Roten Körsar, dem Alten Hasen, Nordund Süd-Word, Anker-Aufzug-Autobahn, das Beauty-Chase ...

ClipART-Bibliothek

Daß ein Bild mehr als tausend Worte sagt, ist eine Binsenweisheit. Fast alle modernen Textverarbeitungsprogramme ermöglichen daher heute das Einbinden von Grafiken in Textdokumente. Wie aber kommt man als Normalanwender und Nicht-Künstler an die notwendigen Grafikdateien? Die ClipART-Bibliothek bietet anspruchsvolle, professionelle Grafiken zu verschiedensten Themengebieten und für jede Gelegenheit im weitverbreiteten PCX-Format (PC-Paintbrush). Die Bilder können mit den meisten Grafikprogrammen bearbeitet und konvertiert werden. Für Word 5.0, WordPerfect, StarWriter und alle modernen Textverarbeitungen.

Die hochauflösenden Bitmap-Grafiken (300 dpi) liefern auch auf Matrixdrukkern optimale Ergebnisse.

Das einzeln dazu erhältliche Handbuch zeigt alle Bilder der gesamten Clip-ART-Bibliothek und enthält nützliche Hinweise zur Einbindung der Grafiken in Text- oder Grafikdokumente.

Folgende Arten von Clip-ARTs sind erhältlich:

Nr. 1 Symbole,Logos,Icons
Nr. 2 Pflanzen
Nr. 3 Business,Computer
Nr. 4 Fahrzeuge,Flugzeuge
Nr. 5 Rahmen,Verzierungen
Nr. 6 Karikaturen
Nr. 7 Berufe
Nr. 8 Menschen
Nr. 9 Tiere
Nr. 10 Essen & Trinken
Nr. 11 Wissenschaft & Schule
Nr. 12 Sport & Freizeit
Nr. 13 Besondere Anlässe

Bücher-Forum / Software

Vokabeln lernen am PC

Vokabeltrainer und Stammformenverwaltung in einem Programm, so lautet die Beschreibung des neuen Programms PC-Vokabeln, das als SchülerPack Vokabeln, in der Shareware-Reihe des Systhema-Verlags erschienen ist.

Mit dem Programm können übersichtlich und problemlos Vokabeln und Stammformen aus bis zu sechs verschiedenen Sprachen gleichzeitig verwaltet werden. Das Programm wird normalerweise ohne jeglichen Wortschatz ausgeliefert. Das Systhema-SchülerPack enthält jedoch neben der Programmdiskette drei weitere mit je einem Grundwortschatz in Latein, Englisch und Französisch.

Kontakt:
Systhema Verlag GmbH
Kreillerstr. 156,
W-8000 München 82
Tel. (089) 4313093
Fax (089) 4315633

Termin-Manager II

Hektik und Streß haben ihre Ursachen meist in der Vielzahl der Aufgaben und Termine, die täglich zu erledigen sind. Durch gezielte Planung und Organisation kann dies vermieden und zusätzliche Zeit gewonnen werden. Der Termin-Manager II hilft dabei, die täglich anfallenden Aufgaben zu bewältigen, und den Büroalltag durch flexible Arbeitsvorbereitung erfolgreich zu gestalten.

Durch das mitgelieferte Installationsprogramm ist das Einrichten des Programmes kein Problem. Zudem ist diesem Thema und dem Start des Programmes ein kleines Extrakapitel im 119 Seiten starken, deutschen Handbuch gewidmet. Nach dem Programmaufruf befindet man sich in der Tagesübersicht, welche die Tagestermine, anfallenden Fristen und Aufgaben in jeweils separaten Fenstern anzeigt. Damit kann man auf einen Blick sämtliche anfallenden Tätigkeiten erkennen, und seinen Arbeitstag darauf einstellen.

In den Tagesterminen werden die täglich anfallenden Termine verwaltet. Dazu gibt man die Uhrzeit und die Art des Termins (diese dient als kurzes Kennwort) ein. Zusätzlich steht ein Feld für die nähere Bezeichnung des Termins und ein mehrere Seiten umfassendes Textfeld für Notizen zur Verfügung. Termine können „einfach" oder auch „mehrfach" (z. B. viermal im Abstand von einer Woche) angelegt werden. Bei Terminüberschneidungen erscheint eine Meldung am Bildschirm, mit der man die Überschneidung korrigieren kann. Desweiteren ist es möglich, sich freie Termine vom Programm heraussuchen zu lassen. Dazu muß man eingeben, in welcher Periode (Anfangs- und Endtag), dann den gewünschten Zeitraum (normalerweise innerhalb der Arbeitszeit) und schließlich die Dauer des Termins. Auch das Verschieben von Terminen auf einen anderen Tag und/ oder auf eine andere Uhrzeit ist kein Problem. Auch hierbei werden Terminüberschneidungen vom Programm erkannt.

In den Fristen werden die täglich anfallenden Fristen mit Vorlage- und Fälligkeitsdatum verwaltet. Das Vorlagedatum ist das Erinnerungsdatum, also der Tag, an dem auf diese Frist aufmerksam gemacht werden soll. Das Fälligkeitsdatum ist der Tag, an dem eine Frist abläuft. Als weitere Felder sind Art, Priorität, Kurzbeschreibung und Notizen vorhanden. Die Fristen können, wie die Tagestermine, mehrfach angelegt und verschoben werden.

In den Aufgaben werden Arbeiten und Aktivitäten, die noch keinem festen Termin zugeordnet werden können, eingegeben, und nach Priorität geordnet. Dieser Bereich eignet sich als „Merkzettel" und „Ideenspeicher". Die Felder sind, abgesehen von den fehlenden Datumsfeldern, die gleichen, wie in den Fristen. Wenn einer Aufgabe ein fester Termin zugeordnet werden kann, dann kann sie zu den Tagesterminen (mit vorgegebenem Datum und vorgegebener Uhrzeit) oder zu den Fristen (mit Vorlage- und Fälligkeitstag) verschoben werden. Beim Verschieben in die Tagestermine werden Terminüberschneidungen ebenfalls erkannt.

Damit keine Termine an Feier- und Urlaubstagen angelegt werden, können diese im Programm eingetragen werden. Wenn z. B. drei Wochen Urlaub eingetragen werden sollen, kann man mit Hilfe eines Mehrfacheintrages einen Urlaubstag mit 20-maliger Wiederholung im Abstand von einem Tag anlegen.

Um einen Überblick über anstehende Veranstaltungstermine zu erhalten, können diese separat eingegeben werden. Beim Aufruf dieses Programmteils wird der erste Termin, der dem aktuellen Datum am nächsten ist, in der Bildschirmmitte angezeigt.

In das Programm integriert ist eine kleine Adressverwaltung, damit wichtige Adressen jederzeit greifbar sind, und Etiketten und Serienbriefe ausgedruckt werden können.

Eine Statistikfunktion erleichtert die Auswertung geleisteter Arbeiten und gibt einen Überblick über diese. Wenn sie nach Art erstellt wird, werden Datum, Uhrzeit, Beschreibung und Zahl der Stunden und Minuten ausgegeben, und die Gesamtzahl der Termine und Stunden zusätzlich angezeigt. Bei nach Stunde pro Art erstellten Statistiken werden innerhalb einer vorgegebenen Periode die Gesamtstunden-Zahlen der einzelnen Arten, und der prozentuale Bruchteil der Gesamtzeit, der dafür aufgewendet wurde, angezeigt.

Die Bedienung der Programmes erfolgt über Tastatur. Dabei sind die verwendeten Tastenfolgen einprägsam, da sie auch in vielen anderen Programmen verwendet werden (Beispiel: ‹CTRL›-‹Pfeil rechts›, um sich wortweise nach rechts zu bewegen). Der Bildschirmaufbau ist übersichtlich, da er nicht mit Informationen vollgestopft ist, sondern



Lösung

nur die Daten angezeigt werden, die im jeweiligen Programmteil benötigt werden. Die verwendete Fenstertechnik trägt ebenfalls zur Übersichtlichkeit bei, denn das aktuelle Fenster wird, wenn möglich, immer so in den Vordergrund gerückt, daß der Inhalt der darunterliegenden Fenster noch sichtbar ist.

Das Programm spricht sämtliche Benutzer an, die berufsmäßig einen Computer zur Verfügung haben. Dabei spielt die Größe des Betriebes keine Rolle, da das Programm auch in einer netzwerkfähigen Version bezogen werden kann. Die einzige Voraussetzung ist, daß man sich morgens ca. fünf Minuten Zeit nimmt, um seine Termine anzuschauen, und abends in etwa gleich viel Zeit benötigt, um neue Termine einzutragen und nicht Erledigte zu verschieben.



Multiport Multifunktionsinterface für Portfolio

Mit dem MULTIPORT stellt IBP Elektronik GmbH ein zweites Interface für den PORTFOLIO vor.

Neben dem PORTALOG, das als Multimeter/Logger-Interface speziell für Meßaufgaben konzipiert ist, soll das MULTIPORT-Interface alle PORTFOLIO-Anwender ansprechen, welche die Aufrüstung ihres Rechners mit mehreren Funktionseinheiten realisieren wollen.

MULTIPORT beinhaltet eine Centronics-Druckerschnittstelle, eine RS232-Schnittstelle, eine 512 KByte Speichererweiterung, sowie einen Steckplatz für ein bis zu 256 KByte großes EPROM.
Die RS232- und Druckerschnittstelle sind vollständig kompatibel zu den von Atari erhältlichen Interfaces. Für die Datenübertragung zu PC's gehört eine Übertragungssoftware für den PC zum Lieferumfang.
Die RAM-Erweiterung rüstet den PORTFOLIO auf insgesamt 640 KByte auf, die dann, je nach Anwenderwunsch, als Laufwerk oder als Systemspeicher verwendet werden können.

Der Steckplatz für das EPROM wird als Laufwerk B verwaltet, und kann wahlweise mit 256 oder 128 KByte-Bausteinen bestückt werden. Mit diesem Steckplatz hat der Anwender die Möglichkeit, Programme und Daten resident zu speichern. Das Laufwerk B ist autobootfähig, so daß auch Treiber eingebunden werden können.

Um das Interface dauerhaft mit dem PORTFOLIO zu verbinden, wird eine Montageplatte mitgeliefert.

Der Preis für das Multiinterface liegt bei DM 1499 inklusive Mehrwertsteuer.

Lösung zu LOOM

Die Insel Loom

Nachdem Bobbin von der Nachrichtenfee geweckt wurde, und das Blatt vom Baum fiel (zweimal anklicken), begibt er sich von der Klippe aus ins Dorf. In der Kathedrale des Looms (links) liest Bobbin in den Wandteppichen (zweimal anklicken) und erfährt so einiges über die Geschichte der Weber. Danach lauscht er einem Gespräch der Ältesten und muß leider zusehen, wie sie seine Pflegemutter in ein Schwanenei verwandeln. Plötzlich bricht Lady Cygna durch das Fenster und verwandelt die Ältesten in Schwäne. Wenn alles vorbei ist, greift sich Bobbin schnell den Zauberstab des Ältesten und befreit mit der Öffnungsmelodie (e,c,e,d) seine Pflegemutter Hetchel aus dem Ei.

Allerdings hat sie die Gestalt eines jungen Schwanes. Bobbin spricht eine Weile mit ihr, bis sie endgültig im Gewebe verschwindet. Jetzt verläßt Bobbin wieder die Kathedrale und begibt sich zu Hetchels Zelt (ganz rechts), in dem er die Zaubersprüche zum Entleeren (Glasflasche zweimal anklicken) bzw. zum Füllen (rückwärts gespielt), zum Färben (Färbekessel zweimal anklicken) und zum Entfärben (wieder rückwärts gespielt) erfährt. Das Entfärben probiert Bobbin an den Tüchern aus, die an einem Ständer hängen, und das Färben an dem Haufen von Tüchern oder der Wolle. Dann verläßt er das Zelt und geht zum Friedhof.

Bobbin verjagt die Eule (zweimal das Gestrüpp anklicken), die mit ihrer großen Schwanzfeder die Inschrift des Grabsteines verdeckt, und liest dann die Inschrift. Durch sie bekommt er eine Hilfe, um die Insel zu verlassen. Jetzt macht sich Bobbin auf den Rückweg ins Dorf, erhält aber vorher im Wald die Melodie zur „Dunkelsicht" (alle vier Astlöcher nacheinander anklicken). Im Dorf angekommen, besichtigt Bobbin das Zelt, in dem er noch nicht war. Er geht in die Dunkelheit und benutzt dann den neuerworbenen Zauberspruch. In dem Zelt entdeckt Bobbin ein altes Spinnrad. Als er ausprobieren will, ob es noch funktioniert, ertönt eine neue Melodie. Mit dieser Melodie ist Bobbin in der Lage, aus Stroh Gold (oder umgekehrt aus Gold Stroh) zu machen. Diesen neuen Spruch probiert Bobbin gleich an dem im Zelt liegenden Stroh aus, das sich prompt in Gold verwandelt. Zusätzlich erhält er zu den Noten C, D und E, die er bereits am Anfang besaß, die Note „F". Er verläßt das Dorf wieder und steigt auf die Klippen. Oben angekommen beherzigt er die Inschrift des Grabsteines und versucht, den Himmel zu öffnen. Tatsächlich, aus heiterem Himmel zuckt plötzlich ein Blitz und spaltet den Baum.

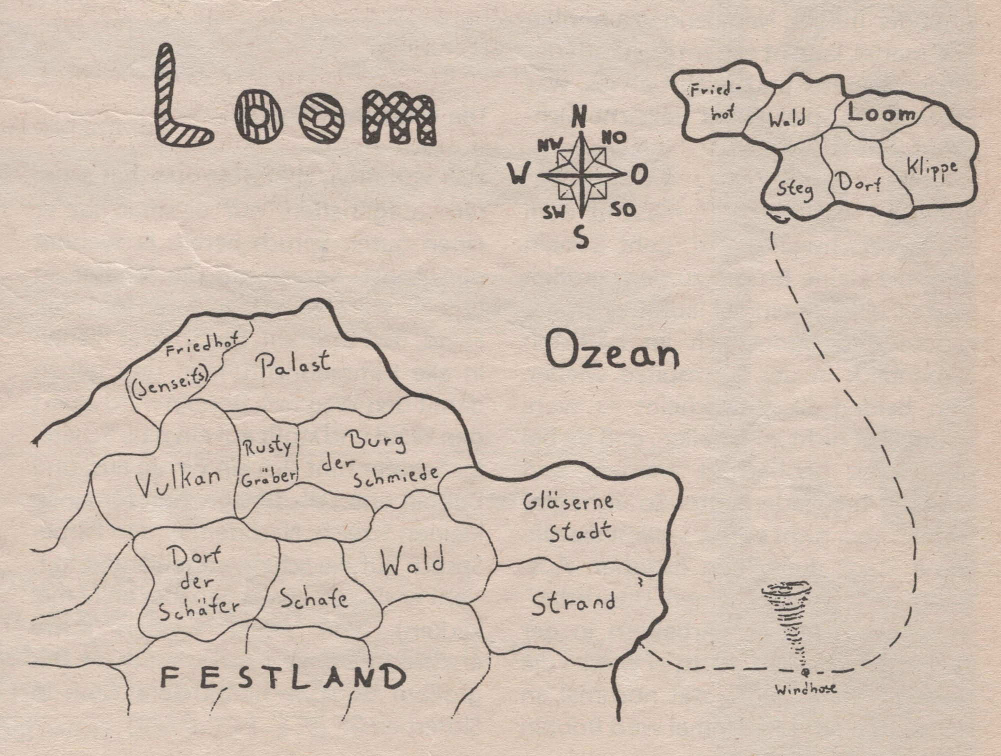
Der vom Blitz gespaltene Baum segelt ins Wasser und schwimmt als Floß in Richtung des Steges. Als alles vorbei ist, verläßt Bobbin seine Deckung und läuft zum Steg. Inzwischen ist auch das Floß angeschwommen gekommen und es hindert ihn nichts mehr, die Insel zu verlassen. Doch bevor er das tut, probiert er seine neu erworbene Macht (den Öffnungs-Spruch) noch einmal an der Muschel aus, die sich öffnet. Sofort stürzt sich eine hungrige Möwe auf den Inhalt, die Bobbin nicht beim Essen stören will. Er springt mit einem Satz vom Steg ins eiskalte Wasser und besteigt das Floß. Mitten auf offener See versperrt ihm eine große Windhose den Weg. Er fährt näher heran und merkt sich die Melodie, die nun ertönt. Wenn er jetzt diese Melodie rückwärts spielt, verschwindet die Windhose sofort und gibt Bobbin den Weg zum Festland frei.

Festland

Glücklich am Festland angekommen, erhält Bobbin nun, die Note „G". Gerade als Bobbin den Wald durchqueren will, wird ihm von einer Gruppe Schäfern der Weg versperrt. Sie wollen ihn nur durchlassen, wenn Bobbin ihnen beweisen kann, daß er ein Zauberer ist. Aber leider kennt Bobbin noch keinen interessanten Zauber spruch und muß passen. Als er den Weg in Richtung der gläsernen Stadt geht, werden die Schäfer wieder unsichtbar und Bobbin merkt sich den Spruch.

Die Gläserne Stadt

Nachdem sich seine Augen an das ungeheure Funkeln der Gläsernen Stadt





Lösung

gewöhnt haben, betritt Bobbin sie durch das kleine Tor an der West-Seite und ist wieder aufs neue von ihr überrascht. Bobbin schaut sich ein bißchen um und steigt dann die Stufen hoch. In einem der vielen Kristalle befindet sich eine Glocke, an die Bobbin nicht vorbeigehen kann, ohne sie einmal zu läuten (einfach nur anklicken). Von einem Lichtstrahl erfaßt, wird Bobbin auf die andere Seite „gebeamt". Nachdem sich die Überraschung wieder gelegt hat, trifft er einen alten Glaser. Natürlich fängt Bobbin ein für ihn sehr interresantes Gespräch an, denn bisher kannte er nur Weber auf seiner Insel, die er nie verlassen hat. Schließlich ist er dann wieder allein.

Auf einem Sockel steht ein wunderbar funkelnder Kelch. Als Bobbin ihm näher tritt, kommt der Glaser noch einmal vorbei und erzählt ihm die Geschichte des Kelches. Aber warum ist der Kelch leer? Für einen Zauberspruch ist doch nie die falsche Zeit, und ein bißchen Übung könnte ihm auch nicht schaden. Also webt Bobbin den Füllungs-Spruch, und tatsächlich, jetzt ist der Kelch voller Wein. Doch vielleicht paßt das dem Glaser nicht, deswegen beamt sich Bobbin sicherheits halber wieder auf die andere Seite und geht durch das große Tor am Ende der Treppe. Neugierig wie Bobbin nun mal ist, lauscht er dem Gespräch der beiden Männer und erfährt etwas, was im weiteren Spielverlauf vielleicht wichtig ist.

Nachdem der „Bischof" mitsamt dem Glaser verschwunden ist, geht Bobbin über die kleine Brücke zu dem großen Kristall. Wieder einmal läutet er an der Glocke und findet sich im nächsten Augenblick in der Turmspitze wieder. Den beiden Glasern scheint es wohl überhaupt nicht zu gefallen, daß sie bei der Arbeit beobachtet werden, und schicken ihn wieder runter. So leicht gibt Bobbin aber nicht auf, er verläßt die gläserne Stadt durch den östlichen Ausgang und wendet seinen Unsichtbarkeits-Spruch an den Arbeitern in der Turmspitze an. Nun betritt er wieder die Gläserne Stadt und läutet nochmal an der Glocke. Wieder einmal wird Bobbin durch einen grellen Lichtstrahl transportiert und befindet sich wieder in der Turmspitze.

Diesmal können ihn die Glaser nicht sehen und das nutzt Bobbin vollkommen aus. Er lauscht dem Gespräch der beiden Glaser und erfährt wieder etwas über den geheimnisvollen Bischof. Dann geht er an die Sichel und lernt so eine neue Melodie. Mit Hilfe dieser Melodie kann er jetzt bestimmte Sachen schärfen bzw. stumpf machen. Plötzlich fällt ihm auch an der linken Seite eine Glocke auf. Wo mag der Lichtstrahl hinführen? Bobbin stürzt sich ins Abenteuer und läutet an der Glocke. Doch leider befindet er sich nur wieder in der Haupthalle, allerdings diesmal auf der anderen Seite.

Bobbin schaut in die Kristallkugel, über die sich die beiden Männer vorhin so ausführlich unterhalten haben, und lernt mal wieder einen neuen Spruch, den Angst-Spruch. Gleichzeitig sieht er, wo er ihn anwenden wird, also nichts wie in den Wald. Er läutet die Glocke, geht in der Turmspitze an die andere Glocke und läutet sie ebenfalls. Jetzt hat Bobbin von der Gläsernen Stadt aber gestrichen die Nase voll, also verläßt er sie und betritt den Wald.

Die Gilde der Schäfer

Wie vorher wird Bobbin von den Schäfern aufgehalten, nur diesmal hat er einen guten Spruch bereit. Er wendet den Angst- Spruch auf die Schäfer an und verwandelt sich in ihren größten Feind, den Drachen. Die Schäfer fliehen in alle Himmelsrichtungen und geben damit den Weg frei. Bobbin durchquert den Wald und stößt auf ein paar Schafe. Ihr Schäfer ruht sich ein wenig aus, und Bobbin nutzt die Gelegenheit für einen kleinen Streich. Nachdem er den Färbe-Spruch auf die Schafe angewendet hat, sieht er sie sich etwas genauer an (2 mal klicken). Von seiner weißen Kutte erschreckt bringen sich die Schafe mit großem Geblöke hinter dem Zaun in Sicherheit.

Von diesem Lärm aufgewacht (Weck-Spruch) schimpft der besorgte Schäfer über Bobbins Scherz und hält ihm eine Moralpredigt, die, da der Schäfer noch sehr müde ist, allerdings nicht sehr lang dauert (Schlaf-Spruch). Als der Schäfer wieder fest eingeschlafen ist, macht sich Bobbin wieder auf den Weg und trifft sehr bald auf ein Dorf. Er betritt eines der Häuser und findet dort ein krankes Lamm, das er sich genauer ansieht. Dabei wird er von einer Schäferin überrascht, die sich inzwischen von hinten angeschlichen hat. Erschreckt dreht er sich um und steht vor Fleece, der Meisterin der Schäfer. Sie hält ihn für einen Zauberer und erzählt ihm von ihrem Anliegen. Nach einem kurzen Gespräch verläßt Bobbin zwar die Hütte, wird aber durch seine Neugierde zurückgetrieben.

Nach einem erneuten Gespräch besitzt er dann den Heilungs-Spruch und verläßt endgültig die Hütte. Auf der Wiese begegnet er der Herde Schafe, von der ihr Fleece erzählt hat. Er erinnert sich an sein Versprechen und färbt alle Schafe grün, damit der Drache sie nicht mehr sehen kann. Kaum sind alle Schafe gefärbt, taucht auch prompt der Drache auf. In der Eile greift er sich Bobbin anstatt eines Schafes und nimmt ihn mit in seinen Vulkan.

Vulkan

In seiner Höhle im Vulkan angekommen stellt er sehr bald die Verwechslung fest. Aber in der Not frißt der Teufel (Drache) Fliegen (Weber), also hebt er sich Bobbin als Notration auf. Bobbin hat nicht sehr viel Lust als Vorspeise auf dem Speiseplan eines Drachens zu stehen und versucht, dem Drachen Angst zu machen. Das wirkt allerdings nicht sehr stark, da das Feuer sofort wieder ausgeht. Plötzlich kommt ihm eine Idee: Er verwandelt das Gold in besser brennendes Stroh und wendet dann noch einmal den Angst-Spruch an. Diesmal fängt auch das Stroh Feuer. Als dann auch noch sein Schwanzende Feuer fängt, reicht es dem Drachen endgültig und er reißt aus.

Lösung

An der Stelle, an der er vorher gelegen hatte, klafft jetzt ein großes Loch, das den Eingang in ein Höhlenlabyrinth (á la Indiana Jones) bildet. Bobbin betritt das Labyrinth und irrt ewig drin herum, oder er benutzt die Karte und kann es schon bald wieder verlassen. Wie auch immer, irgendwann kommt Bobbin an einen See. Er tritt näher (klicken), ein paar Wassertropfen fallen in den See und er lernt einen neuen Spruch (Spiegel-Spruch). Dann macht er sich wieder auf den Weg, denn schließlich will er die Höhle auch irgendwann verlassen. Nach einem erneuten Marsch sieht er Tageslicht und verläßt so schnell wie möglich die Höhle. Doch ein Pech jagt das andere: In der Brücke klafft ein großes Loch. Bobbin läßt sich davon nicht entmutigen und geht ein Stück zurück (bis das Treppen-Zeichen erscheint). Dann wendet er den Entdrehungs-Zauber an und überquert die Brücke.

Die Gilde der Schmiede

Mit dem Weck-Spruch weckt Bobbin erst einmal den schlafenden Jungen und unterhält sich dann mit ihm. Als der kurze Zeit später dann wieder einschläft, kommt Bobbin eine Idee. Da nur Schmiede in die Burg gelassen werden, verwandelt sich Bobbin mit dem Spiegel-Spruch in Rusty, steigt die Treppen herunter und steht vor dem Tor. Als er gerade seinen Öffnungs-Spruch weben will, wird ihm von einem Schmied, der ihn für Rusty hält, das Tor geöffnet. Bobbin durchquert die Schmiede bis er auf Rustys Meister stößt, der ihn vor ein paar Stunden zum Feuerholzsuchen losgeschickt hat.

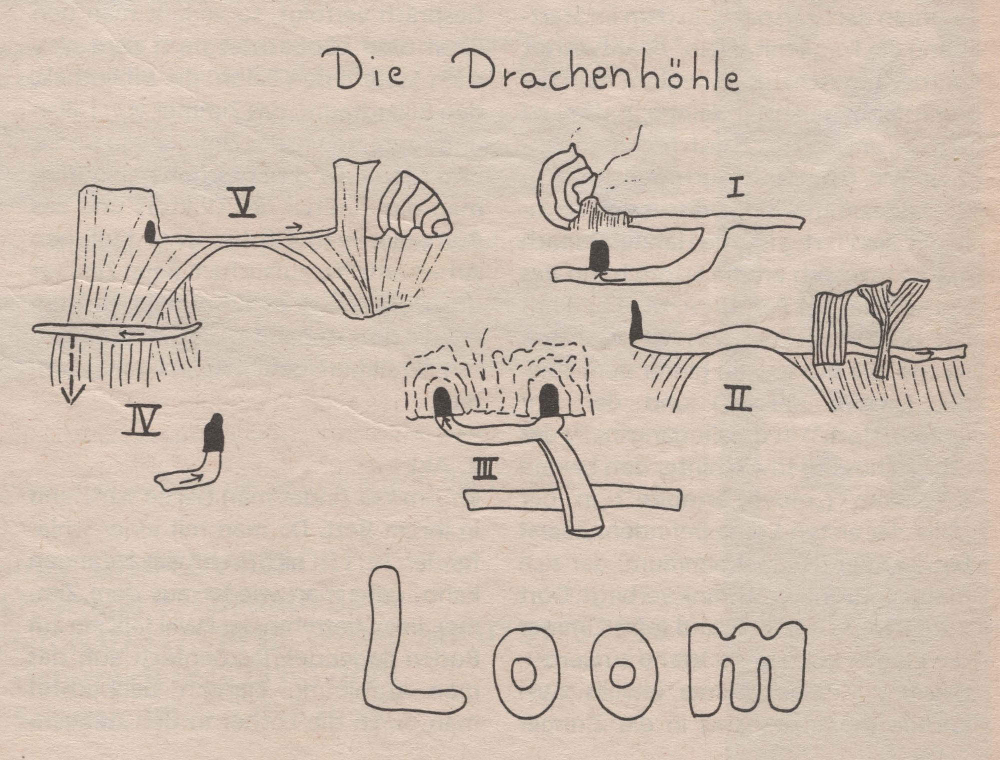
Leider hat Bobbin nur ein einziges Stück Holz (seinen Zauberstab) mitgebracht. Dadurch ist Rustys Meister sehr verärgert und sperrt ihn in die Zelle. Was tun, ohne Zauberstab? Bobbin findet keine Antwort und legt sich erst einmal schlafen. Währenddessen fliegt der Drache über die Schmiede und entdeckt Rusty (den er für Bobbin hält). Dann landet er und rächt sich fürchterlich. Im selben Moment erlischt der Spiegel-Spruch und Bobbin hat wieder seine alte Gestalt. Für Rusty öffnet sich dann das Tor zum Jenseits. Diese Gelegenheit nutzt Mutter Hetchel zum Verlassen des Totenreichs.

Plötzlich entdeckt sie eine seltsame Wolke, die aus einem der vielen Schornsteine kommt. Sie fliegt in den Schornstein und entdeckt im Ofen den Zauberstab. Bevor der Stab verbrennt, zieht sie ihn aus dem Feuer. Als Schwan kann sie ihn leider nicht benutzen, deshalb schiebt sie ihn Bobbin unter der Tür durch. Bobbin nimmt den Zauberstab wieder an sich und öffnet mit dem Öffnungs-Spruch die Tür. Im Heizraum der Schmiede füllt er den inzwischen leeren Holztrog wieder und steigt die Treppe herunter. In der großen Schmiede trifft er wieder auf den Bischof und lauscht diesem Gespräch und zaubert das Schwert, wenn es der Schmied hochhält (dauert ein Weilchen) stumpf (rückwärts gespielter Spruch zum Schärfen). Er wird jedoch entdeckt und in den Palast gebracht.

Palast

Bobbin zaubert die Tür seines Käfigs auf, was der Bischof natürlich gewollt hat, um den Öffnungs-Spruch zu erhalten. Leider ist ihm Bobbin in die Falle gegangen. Der Bischof nimmt ihm den Zauberstab ab und geht damit auf den Balkon. Natürlich will Bobbin wissen, was er dort macht, also versucht er in die Kristallkugel zu sehen. Doch der Wächter verhindert das im letzten Moment, schlägt ihm aber ein Tauschgeschäft vor. Ein Blick unter Bobbins Kapuze gegen einen Blick in die Kristallkugel. (Einem Weber unter die Kapuze zu sehen, endet immer tödlich).

Nachdem der neugierige Wächter unter Bobbins Kapuze gesehen hat, und gestorben ist, geht Bobbin auf den Balkon, wo auch schon der Bischof steht. Doch Bobbin kommt zu spät und muß zusehen, wie der Bischof mit Hilfe seines Zauberstabes die Toten erweckt. Der Bischof will dadurch eine unbesiegbare Armee aufbauen, die die Welt beherrschen kann. Der Anführer der Toten, das Chaos, hat ebenfalls den Plan, die Welt zu beherrschen und tötet den Bischof. Nachdem es wieder etwas ruhiger geworden ist, nimmt Bobbin den Zauberstab, der auf dem Boden liegt wieder an sich und geht zurück zu der Kristallkugel.





Lösung

In der Hoffnung, etwas Wissenswertes zu erfahren, riskiert er einen Blick in die Kugel. Er kann aber nichts Gescheites sehen, also geht er wieder auf den Balkon. In der Eile hat er wohl ganz übersehen, daß das Ungeheuer nicht mehr in seinem Käfig ist und frei herumläuft. Auf dem Weg zum Balkon wird er von dem Monster verfolgt, das ihn dann ins „Jenseits" wirft.

Jenseits

Die erste Aufgabe, die Bobbin im Jenseits erfüllen muß, ist das große Loch zu schließen (D,E,C,E), durch das er gestoßen wurde. Danach geht er durch die anderen Löcher und heilt dort die Schäfer, die Schafe und Rusty. Danach schließt er diese Löcher ebenfalls. Bei den Glasern macht Bobbin dasselbe, aber sie ziehen es vor, in Klarheit zu sterben. Nachdem Bobbin alle Löcher geschlossen hat, wendet er sich den Schwänen zu. Bobbin erfährt, daß seine leibliche Mutter in einen Schwan verwandelt und hierher verbannt wurde. Außerdem erfährt er, daß es nur eine Möglichkeit gibt, die Welt zu retten, die Zerstörung des Webstuhls.

Also macht sich Bobbin auf den Weg ins „Diesseits". Am Webstuhl angekommen, treffen bald auch Hetchel und das Chaos ein, wobei Mutter Hetchel von dem Chaos mit der Sense der Glaser gejagt wird. Bobbin kennt leider noch nicht den Zerstörungs-Spruch, den Hetchel ihm mitteilen will. Doch bevor sie anfangen kann, zaubert das Chaos sie stumm. Bobbin spielt die Melodie, die er dabei hört rückwärts (Achtung !!! Im Anfängerund Standartmodus erscheint diesmal kein Kästchen bzw. leuchtet der Stab nicht mehr. Dafür leuchten die Sterne, die, während der Zauberspruch ertönt, in den Farben der Noten erscheinen. Und wer den Spruch nicht ganz mitbekommen hat, der klickt den Webstuhl einfach zweimal an). Jetzt kann Hetchel wieder reden. Doch bevor sie erneut anfangen kann Bobbin die Melodie vorzusingen, verwandelt Chaos sie in ein Brathühnchen. Bobbin verwandelt sie zwar zurück (genauso verfahren wie eben), aber Hetchel beschimpft Chaos so sehr, daß er wütend wird und sie verbannt. Noch bevor sie verschwindet ertönt der Zerstörungs- Spruch. Nun steht nichts mehr im Wege, und Bobbin zerstört den Webstuhl. Daraufhin teilt sich die Welt, und Bobbin tritt ins Jenseits zurück. Das Chaos versucht ihn zwar ein letztes Mal aufzuhalten und wirft mit der Sichel nach Bobbin, verfehlt aber glücklicherweise sein Ziel. Bobbin spielt den Transzendenz- Zauberspruch, durch den er sich in einen Schwan verwandelt und fliegt zusammen mit den anderen Schwänen in den Himmel.

Lösung zu Colonels Bequest

1. Akt

Hat man den Vorspann, in dem im Startmenü die Frage mit „Nein" beantwortet wurde, angeschaut, so beginnt man die Ermittlungen damit, seinen Koffer zu öffnen, um ein Notizbuch herauszunehmen. Mit dem Notizbuch geht man in das Badezimmer, und wäscht sich, nachdem Lillian fertig ist, die Hände. Danach macht man sich an die Erforschung des Hauses und der Personen. Man beginnt mit der Entdeckung der vier Geheimräume, die sich jeweils hinter dem Spiegel (**„move mirror"**) und der Uhr (**„move clock"**) in der Eingangshalle des Erdgeschosses, sowie hinter den beiden Schränken (**„move armoire"**) in der Halle der ersten Etage befinden. Zuerst betritt man den Geheimraum, der sich hinter dem linken Schrank verbirgt. Dort findet man, in der Wand zum Zimmer des Colonels und in der Wand zu Gertrudes und Glorias Zimmer jeweils zwei Löcher, durch die man in die Zimmer schauen kann („look through holes"). Dazu muß man sich jedoch direkt vor die Löcher stellen. Durch die Löcher beobachtet man alles, was im Zimmer des Colonels geschieht. Hat man das Gespräch verfolgt, so verläßt man den Raum und beobachtet nach dem gleichen System den Salon, die Bibliothek, den Billardraum, das Zimmer von Lillian und Laura, sowie das Zimmer von Gertie und Gloria. Ist dies geschehen, so muß man das Zimmer des Doktors und das Büro, wo man Fifi bei ihrer täglichen Arbeit antrifft, aufsuchen. Beim Zimmer des Doktors ist es besonders wichtig, auf die dort stehende Arzttasche zu achten. Schließlich geht man in Gerties Zimmer.

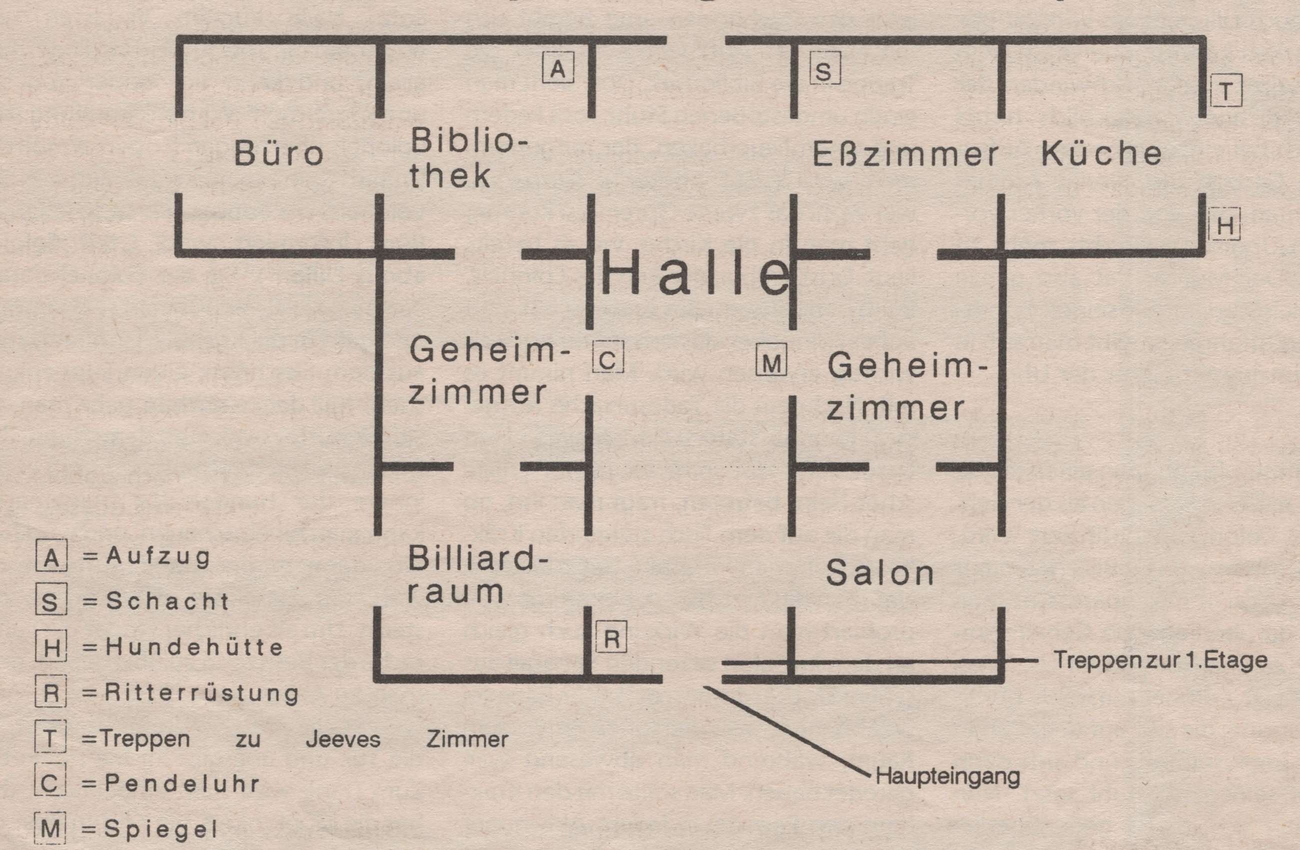
2. Akt

Im Zimmer findet man Gertie schlafend in ihrem Bett. Da man mit einer schlafenden Person nicht sehr viel anfangen kann, geht man wieder aus dem Zimmer. Beim betreten der Halle fällt ein am Boden liegendes Taschentuch auf, das man aufnimmt. Danach beobachtet man durch die Löcher in den Geheimzimmern das Zimmer von Rudy und Clarence und den Salon. Nach diesen Überwachungsaktionen begibt man sich in das Zimmer von Gertie und Gloria. Dort ist eine große Unordnung, und die schlafende Gertie ist verschwunden. Mit einer grauenvollen Vorahnung begibt man sich in den Garten. Unter dem Fenster des Zimmers von Gertie und Gloria bezieht man Position. Man entdeckt dort das erste Opfer; es ist Gertie, die tod am Boden liegt. Hat man die Todesursache festgestellt (**„search body"**), begibt man sich in das Billardzimmer, und unterrichtet Gloria von dem Vorfall (**„tell Gloria about Gertie"**). Gloria will sich von dem Ereignis selbst überzeugen. Nach der Rückkehr erzählt Gloria, sie habe nichts gesehen. Dann begibt man sich in die Küche, wo die Köchin, der Diener und Lillian sind. Man folgt dem Diener bei seinem Rundgang. Trifft man zum Schluß auf Clarence und Wilbur, so folgt man ihnen in das Haus, und beobachtet das Geschehen im Eßzimmer durch die Löcher vom Geheimzimmer hinter dem Spiegel. Nachdem dies geschehen ist, kehrt man in die Küche

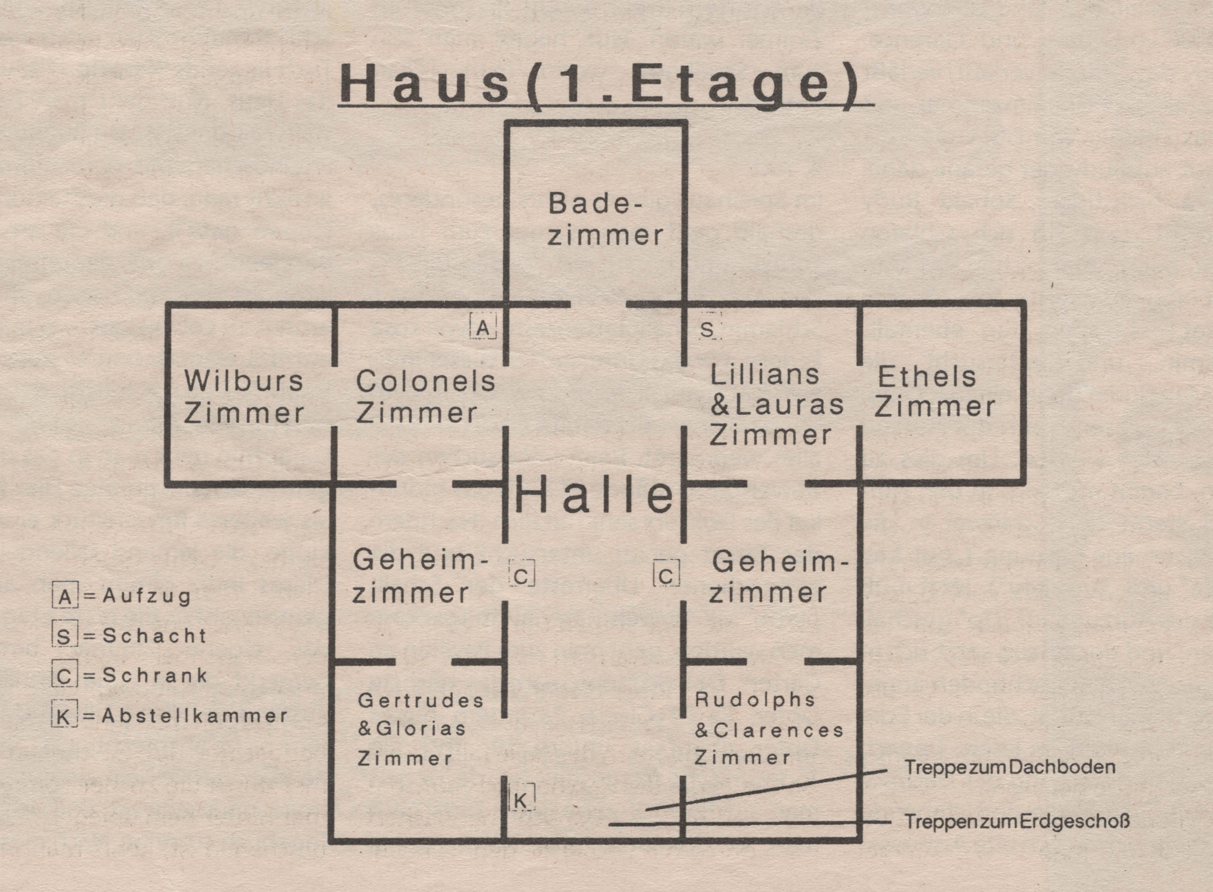
Lösung

<Plan1 zu Colonel's Bequest (SIERRA)>
<fertiggestellt am 5.1.1991 von Ralf Böhm>

Haus(Erdgeschoß)



Haus(1.Etage)





Lösung

zurück, wo Lillian und Celie das gefundene Taschentuch gezeigt, und Lillian über den Tod von Gertie unterrichtet wird. Da auch Lillian nichts von der Leiche entdecken konnte, überzeugt man sich nun selbst vom Verschwinden der Leiche, und findet tatsächlich nichts mehr. Auch bei einem erneuten Aufsuchen von Gerties und Glorias Zimmer bemerkt man, daß von der vorher vorhandenen Unordnung nichts mehr zu sehen ist. Der Mörder hat also ganze Arbeit geleistet. Um mit seinen Ermittlungen fortzufahren, begibt man sich in das Geheimzimmer hinter der Uhr.

3. Akt

In dem Zimmer findet man einen Stock, der durch näheres hinsehen als der Gehstock des Colonels identifiziert wird. Nachdem man das Billiardzimmer erneut überwacht hat, überwacht man über das darüberliegende Geheimzimmer das Zimmer des Colonels. Man sieht, wie der Colonel aufsteht, etwas aus der Kanone, die sich auf dem Kamin befindet, herausnimmt, und sich dann wieder in seinen Rollstuhl setzt. Nun begibt man sich in das gegenüberliegende Geheimzimmer, und überwacht das Zimmer von Rudy und Clarence. Wenn Rudy das Zimmer verläßt, verläßt man ebenfalls das Geheimzimmer und geht in das Zimmer von Fifi. Dort trifft man erneut auf Rudy, der gerade dabei ist, Fifi zu belästigen. Sobald Rudy gegangen ist, und Fifi sich schlafen gelegt hat, begibt man sich in das Zimmer des Colonels, das nun leer ist. Wie beobachtet geht man nun ebenfalls zum Kamin, und untersucht die Kanone. Man findet dabei einen kleinen Schlüssel. Mit diesem kann der Aufzug in Gang gesetzt werden. Um dies zu probieren, begibt man sich in den Aufzug, und steckt den Schlüssel in die dafür vorgesehene Öffnung (**„put key in keyhole“** und **„turn key“**). Jetzt muß der Hebel des Aufzugs auf „Up“ geschaltet werden, und der Auzug setzt sich in Bewegung. Auf dem Dachboden angelangt beginnt man damit, die in der Ecke liegenden Zeitungen zu lesen. Danach setzt man die Erforschung des Dachbodens fort und öffnet die dort stehende Truhe. In ihr befinden sich alte Armeesachen des Colonels. Hat man auch diese durch und untersucht (auf die Schuhe ist besonders zu achten), so verläßt man jetzt den Dachboden, und begibt sich mit Hilfe des Aufzuges oder über die Treppe in die Bibliothek. Dort sieht man einen umgestoßenen Stuhl, rosa Federn und einen Feuerhaken, der mitgenommen wird (**„Get pocker“**). Gespannt, wer wohl das zweite Opfer sein könnte, geht man in die Kirche, wo es bereits liegt. Es ist Wilbur, der Arzt des Colonels. Beim durchsuchen des Arztes stößt man auf ein Monokel, das sich später noch als wichtig erweisen wird. Man nimmt es mit. Nachdem die Todesursache festgestellt wurde, stattet man Jeeves einen Besuch ab. Hat man Jeeves unterirdisches Heim betreten, fragt man ihn, ob man die auf dem Tisch stehenden Kräkker bekommen könnte (**„Get cracker“**). Hat man das Naschwerk bekommen, so probiert man die Wirkung auch gleich an dem im Salon sitzenden Papagei aus (**„Give cracker to parrot“**). Der Papagei erzählt nun, was Personen in diesem Raum, während man abwesend war, geredet haben. Man sollte mit den Kräkkern den Papagei in jedem Akt immer dann füttern, wenn andere Personen im Zimmer waren. Nun begibt man sich zum Spielhaus, worin man Lillian antrifft.

4. Akt

Im Spielhaus gibt es nichts besonderes, deshalb geht man wieder zum Haus zurück, und begibt sich in den Billardsaal. Hier findet man Fußabdrücke aus Schlamm, Schallplattenreste sowie rosa Federn. Für das Untersuchen dieser Indizien hat man allerdings nur wenig Zeit, da der Diener kurz darauf erscheint, und alles wegräumt. Beim untersuchen der Beweisgegenstände ist auch das Monokel des Doktors sehr nützlich. Nachdem der Tatort genau untersucht und die zerbrochenen Überreste der Schallplatte als Beweismaterial mitgenommen wurden, geht man zum Pavillon im Garten. Dabei findet man das nächste Opfer. Es ist Gloria. Nachdem dieses Opfer ebenfalls untersucht und die Todesursache festgestellt wurde, begibt man sich zurück zum Haus. Dort geht man in das Büro, wo Lillian dabei ertappt wird, wie sie einen Blick in die Waffensammlung des Colonels wirft. Völlig überrascht setzt sie sich auf das Sofa. Nach kurzem Verlassen und erneutem Betreten des Büros ist man allein, und kann sich selber von der umfangreichen Waffensammlung des Colonels überzeugen (**„open armoire“**). Danach geht man in das Zimmer des Colonels, wo er über das Geschehen im Büro informiert wird (**„tell Colonel about Lillian“**). Da der Colonel darauf nicht reagiert, verläßt man sein Zimmer, und geht in die Küche. Hier nimmt man aus dem Eisschrank einen Suppenknochen. Mit dem Knochen geht man zur Hundehütte, und gibt dem Hund den Knochen. Hat der Hund den Weg in das innere der Hundehütte freigemacht, kann man hineinschauen, und wird fündig, denn in der Hundehütte ist die wertvolle Halskette der Köchin versteckt. Um als ehrlicher Finder die Fundsache der Besitzerin zu übergeben, geht man zu Celies Haus. Dort klopft man, wenn Celie nicht vor ihrem Haus ist, an die Tür, und übergibt ihr die Halskette. Zum Dank wird man eingelassen, und hat die Möglichkeit, die Köchin über die anderen Personen auszufragen. Zum Schluß nimmt man noch die auf dem Tisch liegende Karotte mit, und verläßt das Haus. Nun geht man zum Pferdestall. Mit der Karotte beginnt man eine Freundschaft mit dem Pferd. Dadurch erreicht man, daß die Stalltüre geöffnet (**„open gate“**), und die an der Wand hängende Lampe genommen werden kann. Ist dies geschehen, so geht man erneut zu Celies Haus, wo man Clarence antrifft. Danach begibt man sich in das Haupthaus, und betritt das Eßzimmer, in dem sich Jeeves und Fifi aufhalten. Daraufhin geht man in das danebenliegende Geheimzimmer. Hier findet man als weiteres Beweisstück eine Zigarrenkippe, die jemand fallengelassen hat. Dieses Indiz nimmt man ansich, und geht hinauf in die erste Etage, wo man das eigene Zimmer betritt. Man bemerkt die in einen tranceähnlichen Zustand gefallene Lillian. Da sie in diesem nicht ansprechbar ist, behält man sie über das Geheimzimmer unter Kontrolle, und bemerkt, daß sie etwas in ihr Tagebuch schreibt. Nach dieser Feststel-

Lösung

lung geht man zu dem sich vor dem Haus befindlichen Rondell. Hier trifft man auf Clarence und Rudy.

5. Akt
Die beiden tragen gerade eine kleine Meinungsverschiedenheit aus. Nachdem die beiden das Kampffeld geräumt haben, geht man in das Eßzimmer, wo man Rudy trifft, der gerade ißt. Aufgrund des Kampfes fragt man ihn über seinen Gegner, Clarence, aus. Danach geht man in den Salon, wo Clarence ist. Auch diesen sollte man über seinen Kampfgegner, Rudy, befragen. Danach geht man in die südwestliche Ecke des Gartens. Hier findet man Spuren des Mörders und einen Fußabdruck im Schlamm, den man durch das Monokel des Doktors begutachtet. Weiterhin entdeckt man ein Nudelholz, das man mitnimmt und mit Hilfe des Monokels untersucht. Ist dies getan, begibt man sich zum Lagerhaus, wo man ein weiteres Opfer findet. Es ist die bereits schon öfters „leicht" angetrunken angetroffene Ethel, die dort Tod in dem alten Boot liegt. Nach näherem anschauen nimmt man, bevor man das Lagerhaus verläßt, noch die auf dem Tisch stehende Ölkanne (**„Get cane"**), sowie das in der Kutsche liegende Brecheisen mit (**„look in carriage"**). Nun geht man zum Haus zurück und macht sich an der in der Halle stehenden Ritterrüstung zu schaffen. Da diese sehr gepflegt aussieht, aber leider schon innen sehr verrostet ist, muß das Visier der Rüstung geölt werden (**„oil head"**), bevor es geöffnet werden kann. In dem Visier findet man einen Schlüssel, sowie eine Nachricht, die eine verborgene Botschaft enthält. Nach lesen der Botschaft begibt man sich in den Keller des Hauses, wo bei Jeeves ein Besuch erfolgt. Jeeves wäscht sich gerade. Beim Umsehen entdeckt man auf dem Bett einen Rosenstrauß. Die Blumen scheinen für Fifi bestimmt zu sein. Bei dieser Gelegenheit fragt man Jeeves gleich über Fifi aus. Leider ist er nicht sehr gesprächig. Man verläßt Jeeves und begibt sich auf den Dachboden. Im Zimmer von Fifi stellt man fest, daß sie sich ebenfalls auf das Rendezvous mit Jeeves vorbereitet. Sie ist sehr beschäftigt. Nun begibt man sich in das linke Geheimzimmer, aus welchem man das Zimmer des Colonels beobachtet, in welchem sich der Colonel und Lillian streiten. Wenn Lillian das Zimmer verlassen hat, begibt man sich in die am nordwestlichen Teil der Insel gelegene Kapelle. Beim betreten und durchlaufen der Kapelle bemerkt man, daß mit einem Fußbodenbrett in der Nähe des Altars etwas nicht in Ordnung ist. Da man wissen möchte, was sich unter dem Brett befindet, entfernt man dieses mit Hilfe der Brechstange (**„open floorboard with crowbar"**), und entdeckt eine kleine Aushöhlung. In dieser befindet sich eine Bibel. Beim Lesen der Bibel (**„Get bibel"**) entdeckt man auf der letzten Seite einen Familienstammbaum. Nach zurücklegen der Bibel an den ursprünglichen Platz geht man zum Haus zurück. Hier trifft man im Salon Clarence, den man über die Vorgeschichte des Hauses befragt (**„tell about bible"** und **„sk about island"**). Danach begibt man sich in das Zimmer des Colonels.

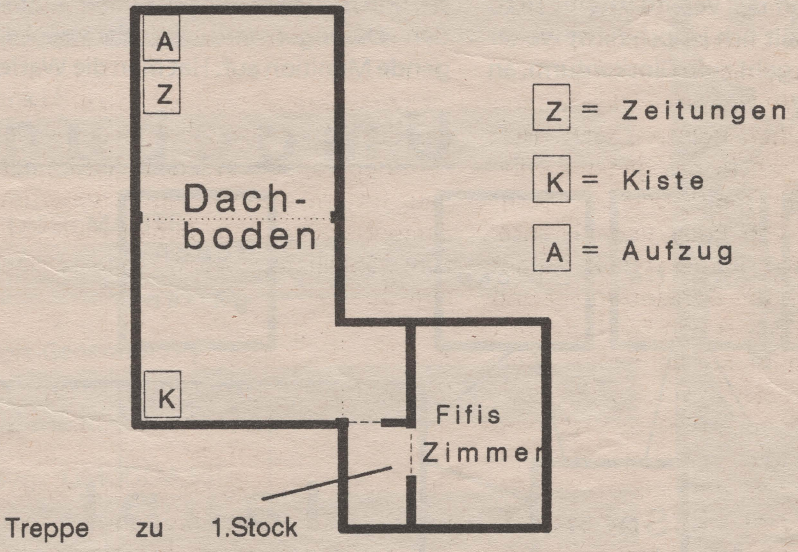
6. Akt
Beim Anblick des leeren Rolstuhles stellt sich die Frage, wo der Colonel ist. Diese

Haus (Keller)

unterirdischer Gang G
P unterirdischer Gang
Wasch-raum
L
T
Jeeves Zimmer

G = Garten (Ausgang)
P = Spielhaus (Ausgang)
L = Leichen
T = Treppen (Ausgang)

Haus(Dachboden)





Lösung

Frage bleibt jedoch vorerst noch unbeantwortet. Also begibt man sich in das Zimmer von Fifi, um zu erkunden, was aus der Verabredung mit Jeeves geworden ist. Dem Treffen muß sehr schnell ein Ende bereitet worden sein, denn beide liegen tot auf dem Fußboden. Nach Betrachten der leblosen Körper und deren Durchsuchung untersucht man die auf dem Tisch stehende Flasche näher. Dazu sollte man an dem Inhalt der Flasche riechen (**„mell decanter"**) und die Fingerabdrücke auf der Flasche mit Hilfe des Monokels ansehen. Hat man den Tatort genau inspiziert, so verläßt man das Zimmer und überwacht vom Geheimraum aus das Zimmer von Rudy und Clarence, sowie das eigene Zimmer. Ist dies geschehen, so begibt man sich in den Salon, wo das auf dem Tisch stehende Glas mit dem Monokel untersucht wird. Dann geht man durch das Büro in den Garten, wo Rudy mit dem Hund auf der Verandatreppe sitzt. Man selbst hält sich jedoch nicht weiter auf, sondern geht zum Glockenturm, an welchem eine Leiter befestigt ist, die man besteigt. Oben angekommen beginnt man, die Glocke zu ölen (**„oil bell"**), und mit Hilfe des Nudelholzes neu zu befestigen. Ist dies getan, steigt man die Leiter wieder herab und läutet die Glocke. Da jedoch der am Glockenstrang befestigte Ring für die Heldin nicht zu erreichen ist, empfiehlt es sich, den gefundenen Stock als Hilfsmittel zu benutzen (**„ring bell with cane"**). Beim läuten der Glocke löst sich ein Schlüssel, den man an sich nimmt. Nun begibt man sich zu Celies Haus.

8. Akt

Nach dem Gebet vor dem Altar redet man mit der dort sitzenden Celie. Mit einem unguten Gefühl verläßt man die Kirche, und geht zur Gartenlaube. Dort sieht man das achte Mordopfer. Diesmal ist es Lillian. Beim untersuchen des leblosen Körpers findet man einen Schlüssel, und man hebt den am Boden liegenden Derringer und die danebenliegende Munition auf. Hat man die Waffe mit Munition geladen (**„load weapon"**), geht man auf dem schnellsten Weg ins Haus zurück, wo Kampfgeräusche im oberen Teil des Hauses hörbar sind. Nun geht man über die Treppe auf den Dachboden, wo man mit Hilfe des neugefundenen Schlüssels die Tür aufschließt. Jetzt kann man den Colonel und Rudy im Kampf sehen. Da man eine Waffe bei sich trägt, sollte man in den Kampf eingreifen. Dabei muß man jedoch aufpassen, daß nicht der Colonel, sondern Rudy getroffen wird. Hat man den Colonel gerettet, kann man nun den Rest der Geschichte anhören, und die Schlußszene genießen. Danach hat man die Möglichkeit, falls etwas vergessen wurde, und nicht die höchstmögliche Punktanzahl vergeben wurde, sein Notizbuch anzuschauen, und die Hinweise zu lesen, wie man es besser hätte machen können.

<Plan4 zu Colonel's Bequest (SIERRA)>
<fertiggestellt am 24.1.1991 von Ralf Böhm>

Umgebung

Friedhof — Kapelle — Glocke — Rosengarten — Celieshaus — Brücke

Spielhaus — Haupthaus — Gartenlaube

Stall — Moor

Lagerschuppen — Rondel — Brunnen — Pavillion

Garten — Garten — Weg — Weg — Weg — Garten

Lösung

Anhang für die Lösung von Colonels Bequest

1. Die Zeiteinteilung

Um während des Spieles die Zeit um 15 Minuten weiterlaufen zu lassen, muß man in jedem Akt jeweils vier bestimmte Räume betreten. Es ist sehr wichtig, die für den jeweiligen Akt beschriebenen Handlungen durchzuführen, bevor man den Akt beendet. Die jeweiligen Handlungen müssen allerdings nicht alle in der richtigen Reihenfolge ausgeführt werden. Man sollte in jedem Zeitabschnitt möglichst alle Programmräume (Bilder) überwachen. Die jeweilige Zeit kann man auch an der Pendeluhr in der Eingangshalle im Erdgeschoß ablesen (**„look clock"**).

1. Akt

Colonels Zimmer (auch beim überwachen)
Salon (auch beim überwachen)
Billardraum (auch beim überwachen)
Gertie und Glorias Zimmer

2. Akt

Küche
Eßzimmer (Clarence und Wilbur anwesend / auch beim überwachen)
Bibliothek (auch beim überwachen)
Billardraum (Gloria und Clarence anwesend / auch beim überwachen)
bei Veranda vor Büro (Clarence und Wilbur anwesend)

3. Akt

Billardraum (auch beim überwachen)
Rudy und Clarences Zimmer (auch beim überwachen)
Fifis Zimmer (Rudy und Lilliand anwesend)
Spielhaus (Lillian anwesend)

4. Akt

Büro
Celies Haus
Rondel vor dem Haus (Rudy und Clarence kämpfen)
im Garten (Clarence taucht auf)
im Garten (Rudy taucht auf)
im Garten (Ethel taucht auf)

5. Akt

Eßzimmer (auch beim überwachen)
Salon (auch beim überwachen)
Colonels Zimmer (überwachen)
Colonels Zimmer (betreten)

6. Akt

Rudy und Clarences Zimmer (auch beim überwachen)
Lillian und Lauras Zimmer (auch beim überwachen)
Garten (bei Veranda vor Büro)
Celies Haus (beim anklopfen an die Tür)

7. Akt

Rudy und Clarences Zimmer (beim lesen im Notizbuch)
Spielhaus (Lillian anwesend)
Lillian und Lauras Zimmer (auch beim überwachen)
Kirche

8. Akt

Gartenlaube

Plätze, die man lieber meiden sollte

Alle diese Handlungen sollte man, um sein Adventure-Leben nicht unnötig zu strapazieren, besser nicht tun!

- Vorsicht vor dem Kronleuchter in der Halle. Er löst sich manchmal von selbst, wenn man zufällig darunter steht ...
- Manchmal passiert es, daß man in der Besenkammer oder in einem der Geheimzimmer bei seinen Ermittlungen vom Mörder entdeckt wird ...
- Das Geländer in der ersten Etage ist schon sehr alt und morsch, deshalb sollte man nicht dagegen lehnen ...
- Das Betreten der beiden Schächte im Eßzimmer und in dem Zimmer von Lillian und Laura sollte man lieber unterlassen, da dies mit einem freien Fall enden könnte ...
- Auf ein Bad in der Wanne im Badezimmer sollte man besser verzichten, da dies sonst tödlich endet ...
- Bevor man den Stall des Pferdes betritt, muß man sich unbedingt vorher mit diesem anfreunden, da es einen sonst als Feind betrachtet ...
- Die Glocke muß man, nachdem sie geölt wurde, unbedingt vor dem läuten neu befestigen, wenn man nicht unter ihr enden will ...
- Den unterirdischen Gang kann man nur mit einer angezündeten Laterne betreten, da es dort sehr dunkel ist, und man leicht die Treppe hinunterstürzen kann ...
- Die Brücke über das Moor ist kaputt. Das Betreten endet meistens mit einem Bad im Moor ...
- Auf ein Bad im Moor sollte man ebenfalls verzichten, da im Moor gefährliche, böse, gemeine, schauerliche und furchterregende Tiere hausen ...
- Beim Ölen der Ritterrüstung darf man nicht den Kopf mit der Hand verwechseln, da sich ansonsten die Axt aus der Hand der Ritterrüstung löst, und die Heldin in zwei Teile spaltet ...



Spiele

Covert Action

„Covert Action" vom Simulationsspezialisten MicroProse führt in die Welt der Geheimdienste und der Untergrundermittlungen ein. Wie im richtigen Agentenleben muß eingebrochen, mit dem Auto verfolgt, müssen Codes geknackt und Wanzen angebracht werden.

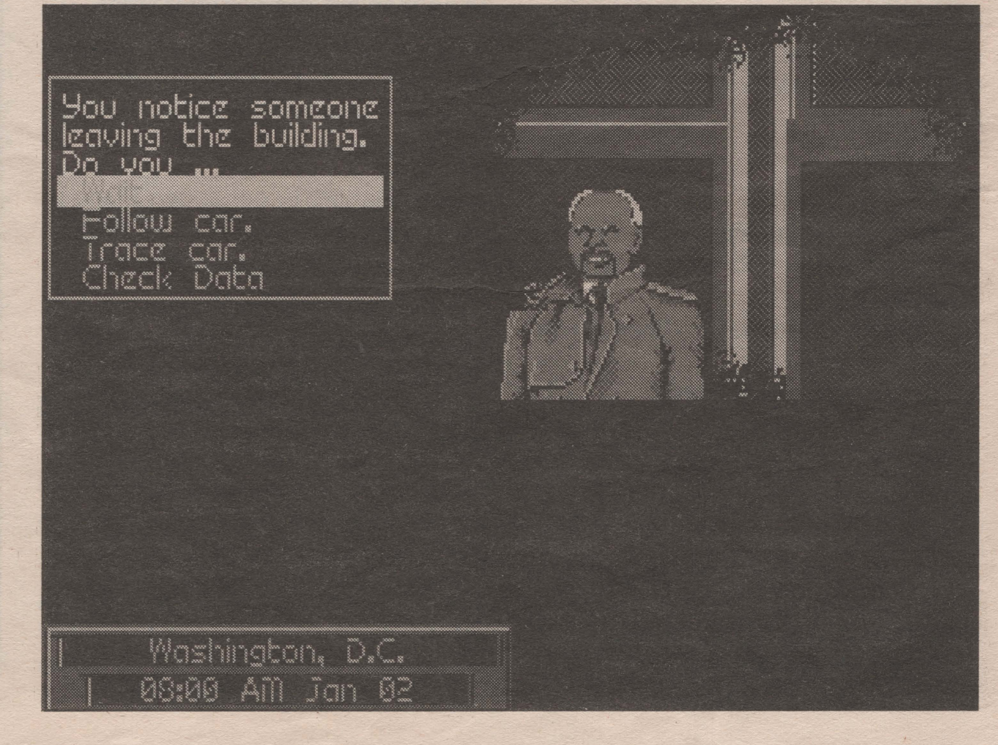
Bevor man jedoch erfolgreich in das Spiel eingreifen kann, um als Superagent „Max Remington" die USA zu retten, muß erst das 96-seitige Handbuch genau durchgelesen werden, damit man überhaupt weiß, worauf es ankommt. Das Spiel ist unterteilt in einzelne Kriminalfälle, die per Zufallsgenerator aufgebaut werden, so daß niemals genau der gleiche Fall zweimal auftreten kann. Zu Beginn erhält man von seinem Chef einige Hinweise, die auf die Vorbereitung eines Verbrechens deuten. Jedes dieser Verbrechen wird von einem genialen „Superhirn", dem Führer einer feindlichen Agentenorganisation, ausgeklügelt. Es gibt 26 verschiedene Agentenorganisationen mit Niederlassungen in fast allen Städten und ebensoviele Superhirne. Diese alle dingfest zu machen ist das Hauptziel des Spieles.

Die Aufgabe des Spielers ist es nun, den Hinweisen nachzugehen, das Verbrechen zu verhindern, die Beteiligten zu verhaften, und, wenn möglich, das Superhirn festzunehmen. Dies wird nicht gleich beim ersten Fall gelingen, da man einfach zu wenig Hinweise auf seine Identität und sein Versteck hat. Es klügelt immer weitere Verbrechen aus, bis man schließlich genügend Informationen gesammelt hat. Dann sollte man allerdings sofort zuschlagen, damit es nicht untertaucht. Die am Anfang erhaltenen Hinweise ermöglichen es, Verstecke von feindlichen Agenten ausfindig zu machen. Man begibt sich also dorthin, und hat folgende Möglichkeiten, weitere Spuren zu sammeln:

1) Man bricht in das Gebäude ein und durchsucht die dortigen Aktenschränke, Schreibtische und Tresore.
2) Man wartet, bis ein Verdächtiger das Gebäude verlässt, und verfolgt ihn, in der Hoffnung, daß er/sie einen zum Versteck eines weiteren Agenten führt.
3) Man installiert ein elektronisches Abhörgerät in der Telefonanlage des Gebäudes.
4) Man dekodiert gefundene verschlüsselte Informationen.

Vor einem Einbruch muß man sich zuerst seine Ausrüstung zusammenstellen, die aus höchstens fünf Teilen bestehen kann. Zur Verfügung stehen Pistole, Maschinenpistole, Kamera, Kevlar-Weste, Gasmaske, Handgranaten, Bewegungsdetektoren usw. Welche Ausrüstungsgegenstände man wählt, hängt von der geplanten Vorgehensweise ab. Wenn man nur Hinweise

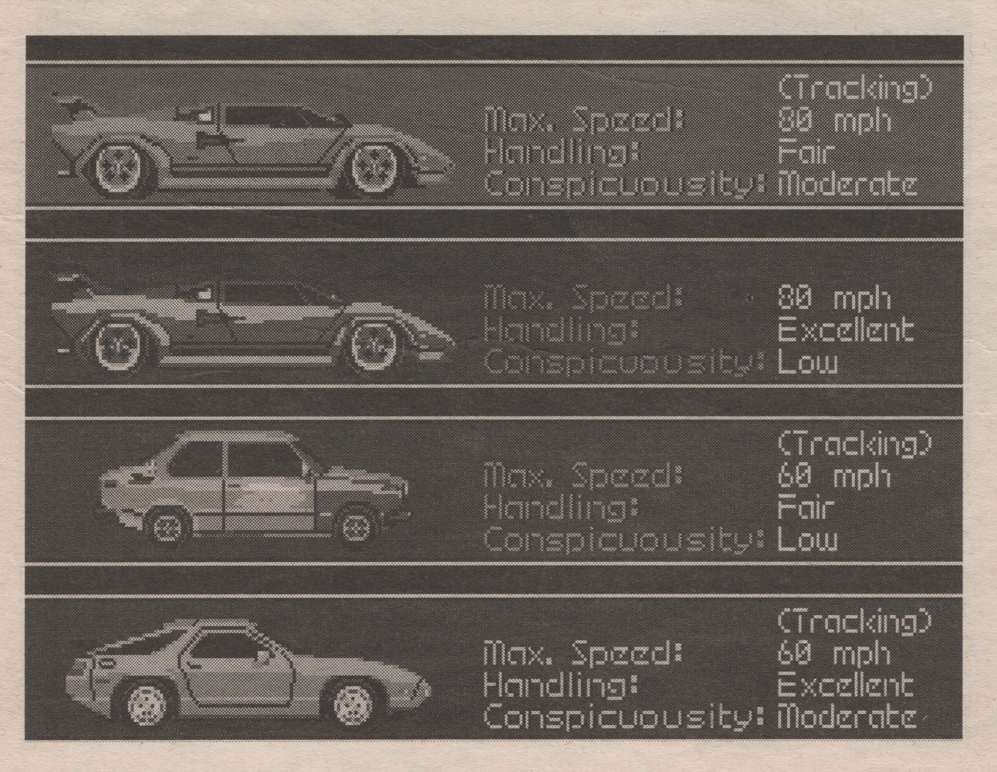




Spiele

sammeln will, ist es wenig ratsam, ein großes Feuerwerk zu veranstalten, sondern man sollte stattdessen den Wächtern so gut wie möglich aus dem Weg gehen, und einen nur dann angreifen, wenn man in Bedrängnis ist und er Alarm schlagen will. Der Bildschirm ist hier geteilt. Auf der linken Hälfte sieht man sich und den Raum, in dem man sich gerade befindet, aus der Vogelperspektive. Auf der anderen Seite werden die Ausrüstung und eine Übersicht über das gesamte Gebäude gezeigt. Räume sind durch Türen voneinander getrennt, die man sorgfältig wieder hinter sich schließen sollte, wenn nicht eine Wache frühzeitig Alarm schlagen soll. Um Informationen zu erhalten, müssen die im Haus befindlichen Einrichtungsgegenstände durchsucht werden.

You are in Washington
Do you go to ...
The Airport.
Your Hotel.
CIA office
MI6 office
Mossad active cel
KGB active cel
PFO safehouse
Mercenaries hideout
Check Data
Washington, D.C.
Washington, D.C.
02:00 AM Jan 02



Hat man eine wichtige Information gefunden, muß sie abfotografiert und wieder zurückgelegt werden. Desweiteren kann man versuchen, das Zugriffskennwort der herumstehenden Computer herauszubekommen, um auf die Datenbank der Agentenorganisation zugreifen zu können. Wird man doch einmal von einer Wache überrascht, kann man diese, wenn man schnell genug reagiert, überrumpeln, und mittels Betäubungsgeschoß außer Gefecht setzen. Dies hat dann den Vorteil, daß man sich dessen Uniform überstreifen kann, und somit weniger schnell erkannt wird. Bei der Autoverfolgung gibt es zwei Möglichkeiten. Die erste ist eigentlich gar keine richtige Verfolgung, denn man platziert nur eine Wanze am Auto des Verdächtigen, und bekommt so heraus, wohin er fährt. Das Platzieren besteht aus einem Geschicklichkeitsspiel, in dem sämtliche Stromverbindungen in einer bestimmten Zeit gekappt werden müssen, ohne daß Strom auf die Alarmsensoren geleitet wird. Bei der Straßenverfolgung müssen Sie sich an den Wagen des Verdächtigen heften, in der Hoffnung, daß er Sie zu einem weiteren Versteck der Organisation führt. Fahren Sie jedoch zu auffällig hinter ihm her, bricht er sein ursprüngliches Vorhaben ab und fährt wieder zurück. Es könnte dann sogar sein, daß er Verstärkung anfordert, und aus den Verfolgern Verfolgte werden.

Anstatt in ein Gebäude einzubrechen kann man sich auch damit begnügen, eine Wanze im Telefonverteilkasten eines Gebäudes anzubringen. Man erhält zwar dadurch weniger Informationen als bei einem Einbruch, dafür ist es aber auch weniger zeitraubend und gefährlich. Das anbringen der Wanze geschieht, wie auch schon das anbringen einer Autowanze, durch erfolgreiches Bestehen eines Geschicklichkeitsspieles.

Manche Informationen, die man sich per Einbruch oder Abhören angeeignet hat, ist jedoch verschlüsselt. Sie muß erst einmal dekodiert werden. Die Verschlüsselung besteht einfach aus einer Vertauschung der Buchstaben des Alphabets. Anhand von kleinen, häufig vorkom-

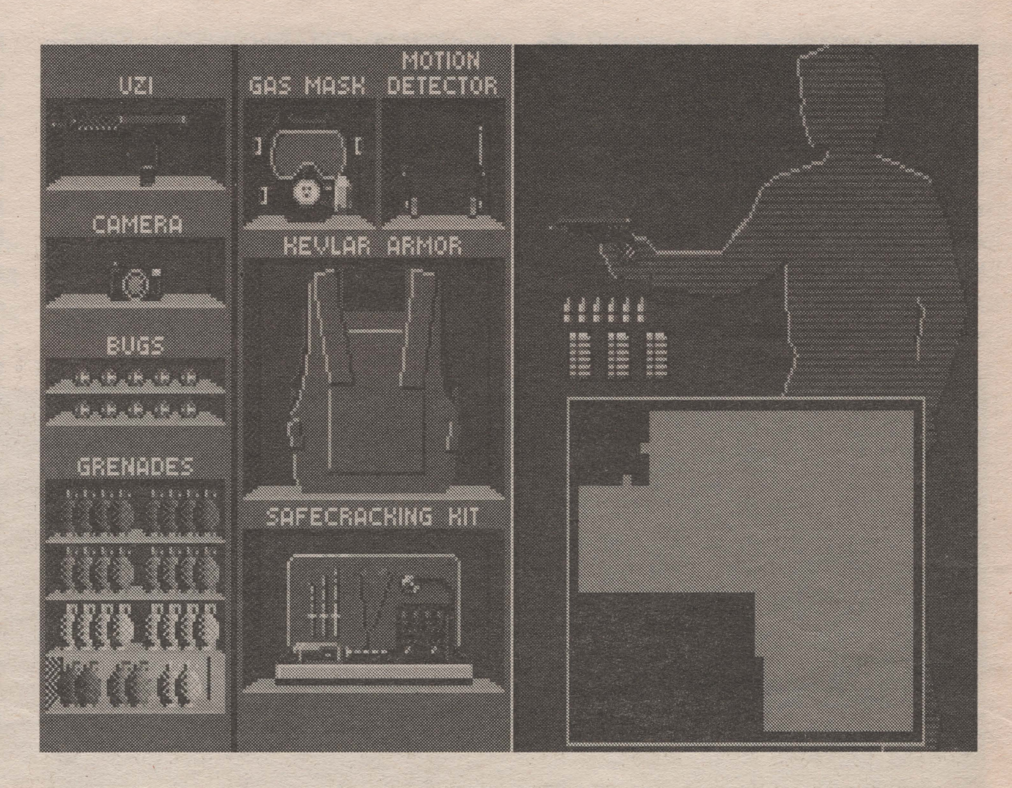
Spiele

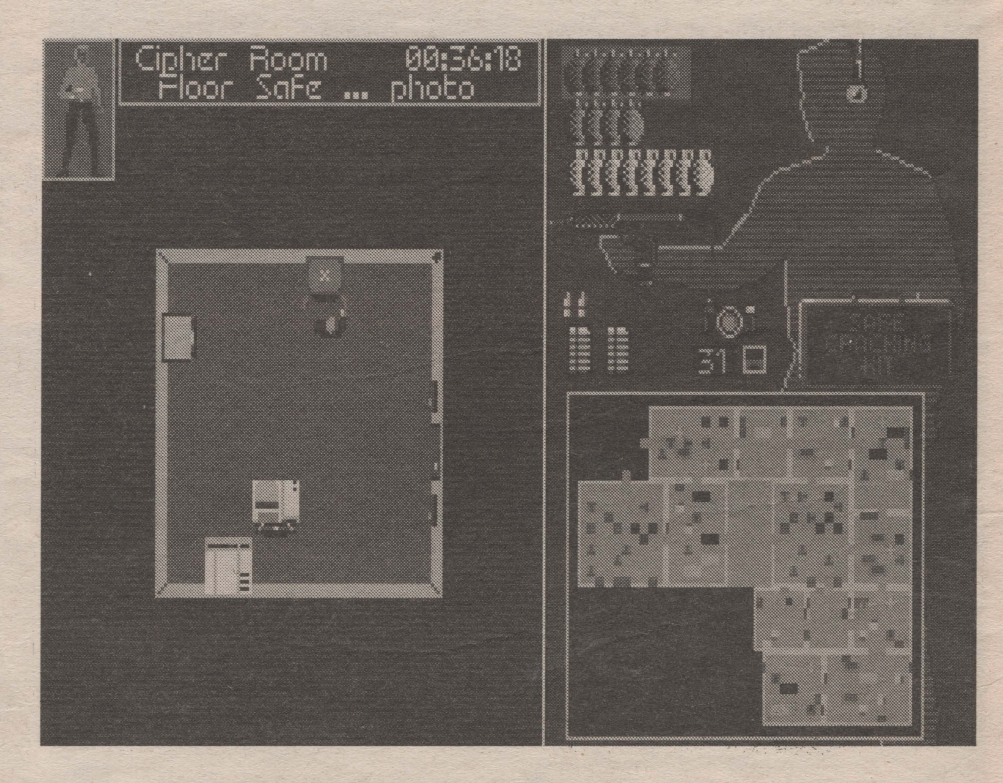
menden Wörtern kann man nach und nach die richtigen Buchstabenkombinationen herausbekommen. Hat man fast alle Buchstaben richtig entschlüsselt, erscheint die Meldung dann im Klartext. Ein kleines Manko ist hier allerdings, daß Englischkenntnisse notwendig sind, um die Botschaften zu entschlüsseln und deren Sinn zu erfassen.

Unterteilt ist das Spiel in Microprose-übliche vier Schwierigkeitsgrade. Hat man sich etwas mit dem Spiel vertraut gemacht und etwas Erfahrung in den vier Agentendisziplinen gewonnen, kann der Schwierigkeitsgrad erhöht werden, damit einem die Motivation nicht durch leichte Erfolge genommen wird. In den höheren Leveln kann dann auch nicht jede Nuß geknackt werden, aber im richtigen Agentenleben verliert man bei einer Verfolgungsjagd das Ziel auch ab und zu aus den Augen, oder man wird bei einem Einbruch durch frühzeitige Entdeckung zur Flucht gezwungen.

Der Aufbau des Programms ist sehr gelungen. Nervenzerreissende Spannung können vor allem Besitzer von Soundkarten erleben, da die Soundeffekte absolut realistisch sind. Aber auch so zaubert Sid Meier, der Autor des Programms (von ihm stammt z. B. auch „Railroad Tycoon"), sehr viel an Atmosphäre auf den Bildschirm. Die Bedienung erfolgt per Tastatur, die (optionale) Joystickbedienung ist jedoch auch sehr komfortabel, wenn auch ein bischen langsamer. Dafür besticht sie durch größere Präzision in der Einbruchsequenz.

Zusammenfassend läßt sich sagen, daß von Covert Action ein hoher Spielreiz ausgeht, der vor allem dadurch begründet ist, daß man sich beinahe wie ein richtiger Agent fühlt. Bis man sämtliche 26 Superhirne eingefangen hat, was normalerweise mehrere Wochen dauert, ist die Motivation auch sehr hoch. Danach sinkt sie jedoch rapide ab, weil sämtliche Fälle nach dem gleichen Muster aufgebaut sind. Bis dahin jedoch steht einem viel Kurzweil bevor.





Übersicht

Hardware:	**IBM PC, XT, AT oder Kompatibler**	**Sound:**	**interner Lautsprecher, AdLib, Roland MT-32, Tandy 3-Voice**
Grafik:	**CGA, EGA, VGA/MCGA, Tandy**	**Handbuch:**	**Deutsch**
		Kopierschutz:	**Handbuchabfrage**
Speicher:	**mindestens 512 Kbyte**	**Preis:**	**ca. DM 99,-**
Steuerung:	**Tastatur, Joystick**	**RE**	

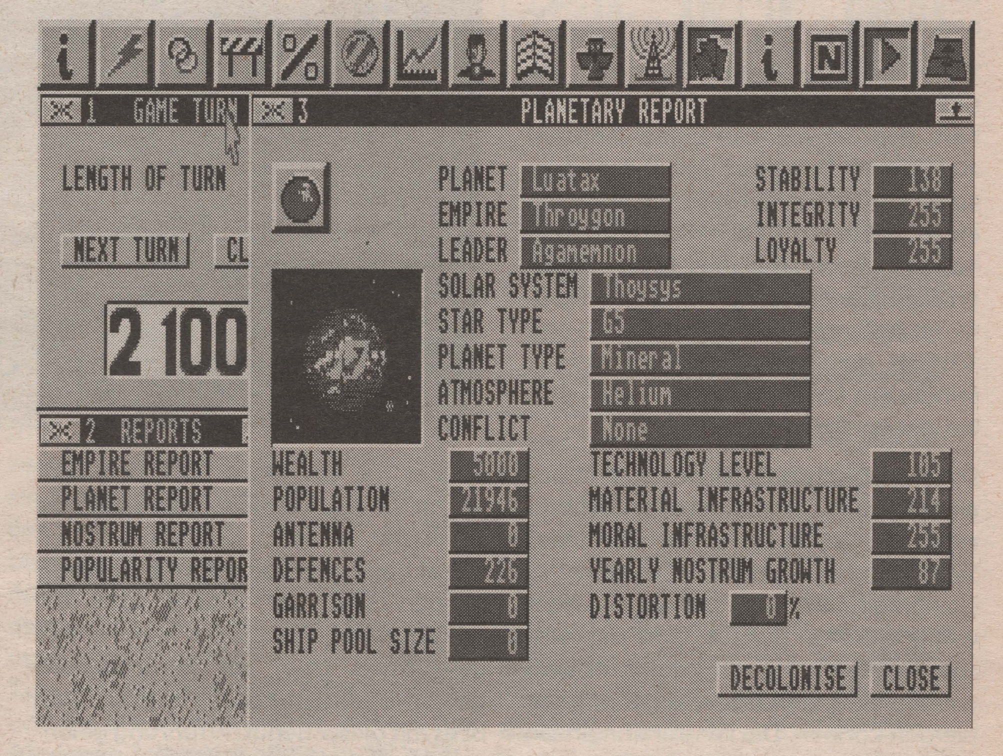
Imperium

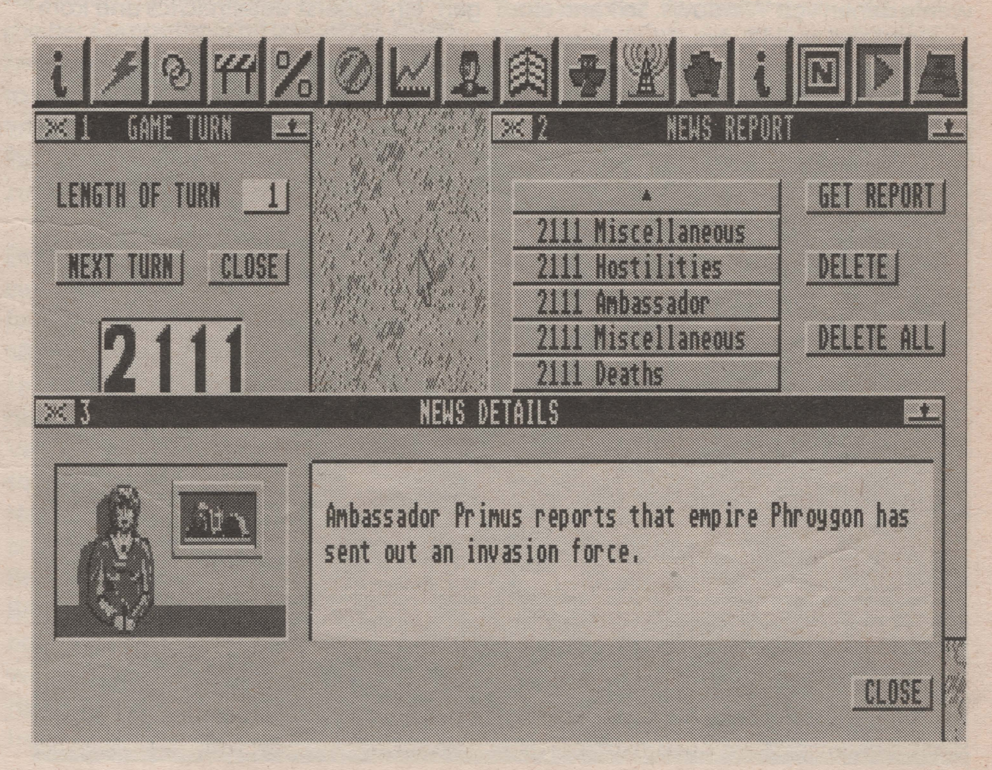
Imperium ist ein sehr komplexes Strategiespiel, indem Sie als Präsident Ihr Schicksal und das Ihrer Untergebenen bestimmen. Begonnen wird im Jahre 2020, in welchem Sie das Sonnensystem mit den fünf Planeten Erde, Mars, Venus, Jupiter und Saturn beherrschen. Ihr Ziel ist es, entweder die vier Konkurrenzimperien zu erobern, oder 1000 Jahre zu überleben, ohne von einem anderen Imperium besiegt und vom Volke nicht wiedergewählt worden zu sein (was die schwerere Aufgabe ist). Da Sie zu Beginn normalsterblich sind, müssen Sie Planeten ausfindig machen, auf denen das lebenserhaltende „Nostrum" gefördert werden kann. Nur durch kontinuierliche Zufuhr dieses Stoffes kann Ihr Überleben über längere Zeit gesichert werden (im Falle Ihres Todes ist das Spiel natürlich verloren). Sie können mit Hilfe dieses Stoffes auch das Altern von wichtigen Untergebenen verlangsamen oder stoppen.

Um Ihr Ziel zu erreichen, müssen Sie die Steuerung der Wirtschaft, Diplomatie und der Militärpolitik Ihres Imperiums übernehmen. Im Wirtschaftsbereich können Steuerraten festgesetzt, Subventionen erteilt, Förderungen für bestimmte Industriebereiche festgelegt und Siedlerschiffe, sogenannte „Archen", ausgesendet werden. Den diplomatischen Teil betreffen hauptsächlich Entscheidungen über Bündnisse mit anderen Imperien (Handels-, Verteidigungs oder Offensivbündnisse), Wirtschaftsembargos und Entscheidungen zur Förderung oder Bekämpfung des Bevölkerungswachstums auf Ihren Planeten. Der militärische Bereich ist der Größte der drei, und enthält sämtliche Entscheidungen über Schiffsbau, Truppenbewegungen und den Einsatz Ihrer Flotten. Damit sich Anfänger bei den ersten Spielen etwas leichter tun, kann man jeden dieser drei Bereiche (auch mehrere) vom Computer verwalten lassen.

Wenn sämtliche Entscheidungen für ein Jahr getroffen worden sind, muß „Next Turn" angeklickt werden. Die Jahreszahl (und damit auch das Alter der nicht mit Nostrum versorgten Untergebenen) erhöht sich, und die Spielerentscheidungen werden ausgewertet. Wichtige Ereignisse erscheinen im News-Fenster. Auf diese sollte dann entsprechend reagiert werden.

Um so richtig den Überblick über das gesamte Spiel und seine Feinheiten zu bekommen, sollte man erst einmal ein paar Testspiele absolvieren, in denen man verschiedene Vorgehensweisen ausprobiert (mehrere Verschiedene können zum Ziel führen). Durch die Komplexität wird man zu Anfang regel-





recht erschlagen, weil einfach sehr viele Aspekte zu berücksichtigen sind. Dies legt sich aber nach den ersten Spielen. Außerdem können sämtliche vorkommenden Bezeichnungen (Imperien, Untergebene, Sonnensysteme und Planeten) verändert werden. Als erstes sollte man z. B. den Namen, den einem das Programm zuweist, in seinen eigenen ändern.

Wenn man das Programm richtig im Griff hat, kann man dann dazu übergehen, den Schwierigkeitsgrad langsam zu erhöhen. Dies geschieht, indem man zu Beginn den außerirdischen Imperien einen höheren Kassenbestand, ein höheres technologisches Niveau, eine größere Planetenanzahl und einen größeren Anfangsbestand an Truppen und Schiffen gewährt. Doch Vorsicht: die feindlichen Imperien nutzen jeden Vorteil gnadenlos aus.



Die Bedienungsoberfläche besteht aus einer Menüleiste am oberen Bildschirmrand, die 16 Symbole enthält. Jedes Symbol steht für einen bestimmten Programmteil, und kann per Maus ausgewählt werden. Danach wird das entsprechende Fenster angezeigt, in dem weitere Veränderungen vorgenommen werden können. Die Fenster ähneln ein wenig denen von Windows. So kann ein Fenster mit der Maus über den Bildschirm bewegt werden, indem man die Titelleiste anfährt, und den linken Mausknopf gedrückt hält. Ebenso vorhanden sind ein Schließ- und ein Schrumpffeld, mit denen das Fenster geschlossen bzw. auf Minimalgröße gebracht werden kann. Electronic Arts ist es mit dieser Benutzerführung gelungen, ein äußerst detailreiches und komplexes Programm bedienbar zu machen. Die einzige Unschönheit besteht darin, daß nach erfolgter Auswahl sich die Fenster nicht, wie in Windows üblich, selbständig schließen, sondern durch anklicken des Schließfeldes oder des „Close"-Knopfes zum verschwinden gebracht werden müssen. Dies ist deshalb so umständlich und zeitraubend, da es in manchen Spielzügen notwendig ist, bis zu 50 Aktionen auszuführen.



Unterstützt werden auch diverse Soundkarten. Bei jeder Nachricht wird eine kleine, dazu passende Melodie gespielt, z. B. ein Trauermarsch bei einer Todesnachricht. Dies ist auf die Dauer jedoch ziemlich nervig, so daß es sich empfiehlt, den Sound einfach abzuschalten. Strategiespielfans sollten Imperium auf jeden Fall in ihre Sammlung aufnehmen. Einsteiger sollten dagegen etwas vorsichtiger sein, da das Spiel einem Unerfahrenen, was Komplexität und Schwierigkeitsgrad betrifft, doch recht viel abverlangt. Darüber kann auch die wirklich gelungene Benutzeroberfläche nicht hinwegtäuschen.

Spiele

SHARKEY'S 3D-POOL

Eine außergewöhnlich realitätsnahe Pool-Billard-Simulation bietet MicroPlay mit „Sharkey's 3D-Pool" jetzt an. In dieser Simulation stimmt nicht nur die Darstellung und die Bedienung, sondern es kann auch zwischen vier verschiedenen Pool-Varianten oder zwanzig kniffligen Trickstößen, die es zu lösen gilt, gewählt werden.

Die Installation erfolgt einfach durch kopieren sämtlicher Dateien auf Festplatte, es kann aber auch von Diskette gespielt werden. Zu Beginn kann zwischen drei Möglichkeiten gewählt werden. Die Erste ist, ein Turnier zu spielen. Acht Spieler, darunter sieben Computerspieler, treten zu einem Turnier an, in dem der Sieger nach dem K.O.-System ermittelt wird. Um das Turnier zu gewinnen muß man also drei Gegner besiegen. Der Sieger erhält zwei Drittel, der Zweite immerhin noch das restliche Drittel des Preisgeldes. Die zweite Möglichkeit besteht darin, gegen einen anderen Spieler (Mensch oder Computer) anzutreten. Dabei wird um eine vorher festzulegende Summe gespielt. Generell gilt: je besser der Computergegner, desto höher ist diese Summe. Als letztes Möglichkeit steht noch der Balleditor zur Verfügung. Hier kann an zwanzig vorgegebenen Stellungen sein Können verbessert werden, oder eigene Stellungen können erstellt werden. Man kann hier auch nach eigenen Spezialregeln spielen. Im Turnier-Modus stehen zwei Spielvarianten zur Verfügung: Bei „8-Ball" muß der Spieler, der als erster eine der fünfzehn Kugeln einlocht, die restlichen Kugeln dieser Farbe versenken. Sein Gegner muß alle Kugeln der anderen Farbe einlochen. Sind alle Kugeln einer Farbe versenkt, muß man, um das Spiel zu gewinnen, noch die schwarze Kugel in ein vorher zu bestimmendes Loch versenken. Bei „9-Ball" sind nur neun Kugeln auf dem Tisch. Einziges Ziel ist es, die „9" zu versenken. Als erstes angespielt werden muß jedoch immer die Kugel mit der niedrigsten Nummer. Im Wettkampfmodus stehen noch zwei weitere Spielvarianten zur Verfügung. Bei „Rotation" sind wieder fünfzehn Kugeln auf dem Tisch. Auch hier muß die Kugel mit der niedrigsten Nummer gespielt werden. Man bekommt immer die Anzahl Punkte für eine eingelochte Kugel, die auf der Kugel selber stehen. Gewonnen hat derjenige, der als erster 61 Punkte erreicht. Die letzte Variante ist „14.1 Continuous". Hier muß man seine Stöße vorher ansagen. Wird die angesagte Kugel im richtigen Loch versenkt, bekommt man einen Punkt. Begeht man jedoch ein Faul, wird ein Punkt abgezogen. Liegt nur noch eine Kugel auf dem Tisch, werden die vierzehn anderen wieder ins Spiel gebracht. Gewonnen hat derjenige, der eine vorher festgelegte Punktzahl erreicht.

Während des Spieles sieht man den Tisch in dreidimensionaler Darstellung. Die weiße Kugel ist dabei immer in der Mitte, und die Blickrichtung ist gleichzeitig die Schußrichtung. Eine gestrichelte Linie zeigt an, wohin die Kugel rollen würde, wenn sie von diesem Standpunkt aus gestoßen würde. Am oberen Bildschirmrand befinden sich mehrere Symbole, die zur Sicht- und

Spiele

Ballkontrolle dienen. Diese Symbole werden ganz komfortabel mit dem Mauszeiger angefahren und per Maustaste ausgewählt. Ausgeklügelt ist dabei, daß ein Druck der linken Maustaste meist eine grobe, ein Druck der rechten Maustaste meist eine feine Änderung bewirkt. Die Tastatursteuerung ist zwar weniger komfortabel, aber wegen der beiliegenden Referenzkarte kein Problem. Man kann sich um den Tisch herumbewegen (damit ändert sich gleichzeitig die Schußrichtung), die Sichthöhe verändern, den Tisch vergrößern oder verkleinern, dem Ball einen Drall geben und die Schußstärke einstellen. Glaubt man, alles richtig eingestellt zu haben, startet man den Stoß durch anklicken des entsprechenden Symbols oder durch drücken der ‹RETURN›-Taste. Hat man es geschafft, eine eigene Kugel einzulochen, ist man nocheinmal an der Reihe. Hat man es nicht geschafft, ist entweder der zweite Mitspieler oder der Computer an der Reihe. Hat man das Spiel gewonnen, kommt man im Turniermodus eine Runde weiter, während man im Wettkampfmodus das vereinbarte Geld gutgeschrieben bekommt. Hat man jedoch verloren, wird im Turniermodus der weitere Turnierverlauf angezeigt, während man im Wettkampfmodus das vereinbarte Geld zähneknirschend an seinen Gegner abtreten muß. Besonders am Anfang sollte man sich davor hüten, gleich gegen Sharkey, den Namensgeber dieser Simulation, anzutreten, da dies ein sicherer Weg ist, sein Geld zu verlieren. Deshalb gilt, erst einmal, die schwächeren Gegner auszunehmen, um dabei Erfahrung zu sammeln, bevor man sich an die härteren Brocken, zu denen im Übrigen auch drei Damen zählen, herantraut.

Grafikmäßig wird zwar nur EGA-Grafik geboten, diese ist jedoch gut gemacht und bringt die Spielatmosphäre vollkommen an den Mann bzw. die Frau. Besitzer von CCA- und Hercules-Karten müssen hier mit hardwaremäßig bedingten Einschränkungen leben. Unterstützt werden leider keine Soundkarten (z. B. AdLib, Soundblaster usw.), mit deren Hilfe man durch digitalisierte Soundeffekte noch mehr Atmosphäre schaffen hätte können. Die Spielgeräusche, die vom internen Lautsprecher wiedergegeben werden, sind jedoch recht ordentlich. Die Mausbedienung gehört zu den absoluten Stärken dieser Simulation. Sämtliche Einstellungen können mit ihr vorgenommen, und die Schußrichtung millimetergenau eingestellt werden. Auch das 32-Seitige Handbuch mit ausführlicher Bedienungsanleitung, Regelwerk, Tips und Computergegnerbeschreibungen unterstreicht den Eindruck, daß alles Mögliche unternommen wurde, um dem Anwender die Bedienung des Programms schmackhaft zu machen. Alles in allem ist das Programm rundherum gelungen und kann jedem, der sich etwas für Pool-Billard interessiert, nur wärmstens empfohlen werden.

Übersicht

Hardware:	**IBM PC, XT, AT oder Kompatibler**
Grafik:	**CGA, EGA, Tandy, Hercules**
Speicher:	**mindestens 512 Kbyte**
Steuerung:	**Tastatur, Maus (Microsoft-Kompatibel)**
Sound:	**interner Lautsprecher**
Handbuch:	**Englisch**
Kopierschutz:	**keiner**
Preis:	**ca. DM 100,-**

RE

Dreierpack („Atomix", „E-Motion" und „Pipe Mania")

United Software bietet ein Denkspielpaket an, das die Programme Atomix von Thalion, E-Motion von U. S. Gold und Pipe Mania von Empire enthält.

Bei Atomix sind mehrere Atome in einem Spielfeld verteilt. Diese müssen vom Spieler zu einem bestimmten Molekül, das am linken unteren Bildschirmrand angezeigt wird, zusammengeschoben werden. Dies klingt sehr einfach, ist es jedoch nicht, weil die Atome nicht an beliebige Stellen hingeschoben werden können, sondern sich, einmal in eine Richtung angestoßen, soweit in diese Richtung bewegen, bis sie auf ein Hindernis (Mauer, Atom) prallen. Die Strategie ist also, zuerst einen Ort auszumachen, an dem das Molekül zusammengebaut werden kann, um dann die Atome dort richtig zu platzieren. Dazu hat man aber nur ein begrenztes Zeitlimit, und wenn das Molekül innerhalb dieser Zeitspanne nicht zusammengebaut werden konnte, ist das Spiel aus. Damit man aber nicht jedesmal von vorne anfangen muß, kann man sich, wenn man genügend Punkte gesammelt hat, ein Continue „kaufen", d. h. wenn man dort weitermachen will, wo man nach Ablauf der Zeit stehengeblieben ist, fragt das Programm nach, ob man z. B. 5000 Punkte abgezogen bekommen möchte, um dafür weiterzumachen. Hat man es geschafft, das Molekül vor Ablauf der Zeit zusammenzubauen, bekommt man für die Anzahl der Molekülatome und für die übriggebliebene Zeit Bonuspunkte angerechnet. Es gibt auch noch einen Zweispieler-Modus. Hier bekommt jeder Spieler abwechselnd 15 Sekunden Zeit, um das vorgegebene Molekül zu komplettieren. Der Reiz dabei ist, daß nur derjenige Spieler die Bonuspunkte für die übriggebliebene Zeit bekommt, der das Molekül fertiggestellt hat. Dennoch ist Teamwork notwendig, da nach Ablauf der Zeitvorgabe das Spiel für beide Spieler beendet ist.

Die Steuerung kann über Tastatur, Maus oder Joystick erfolgen. Obwohl es sehr lobenswert ist, daß alle drei Steuerungsarten berücksichtigt wurden, ist die Tastatursteuerung den anderen vorzuziehen, da sie exakter und schneller ist. Die Grafik ist einfach aufgebaut, schön bunt gehalten und erfüllt ihren Zweck voll und ganz.

Übersicht

Hardware:	**IBM PC, XT, AT oder Kompatibler**
Grafik:	**CGA, EGA, VGA**
Speicher:	**mindestens 512 Kbyte**
Steuerung:	**Tastatur, Maus, Joystick**
Handbuch:	**Deutsch**
Kopierschutz:	**keiner**

Spiele

Bei E-Motion geht es rund, denn der Spieler muß hier durch Steuerung eines kugelförmigen Schiffes verschiedenfarbige Kugeln über den Bildschirm stoßen. Zu Beginn eines Levels sind eine gewisse Anzahl von Kugeln mit bestimmten Farben vorhanden. Stößt man nun eine Kugel so an, daß sie mit einer gleichfarbigen Kugel kollidiert, verschwinden beide Kugeln vom Bildschirm. Trifft eine Kugel auf eine Andersfarbige, dann erscheint ein kleines Kügelchen, das sich, wenn man es nicht sofort aufsammelt, in eine große Kugel verwandelt. Die Kugeln pulsieren, und das mit der Zeit immer schneller. Läßt man sich mit dem Verschwindenlassen der Kugeln zuviel Zeit, dann explodieren sie, und verursachen einen Energieverlust. Ist die gesamte Energie aufgebraucht, hat man eines von drei Leben verloren. Die einzige Möglichkeit, neue Energie zu tanken, ist das aufsammeln von nach Kollisionen entstandenen kleinen Kügelchen. Erschwert wird das Spiel noch durch Hindernisse, die sich auf dem Spielfeld befinden, und die Kugeln abprallen lassen, sowie durch elastische Bänder, mit denen Kugeln (und auch das eigene Schiff) verbunden sind. Jeder vierte Level ist ein Bonuslevel, in dem man Bonuspunkte gewinnen kann, ohne Leben zu verlieren. Insgesamt gibt es 50 Level. Im Zweispieler-Modus steuern zwei Spieler gleichzeitig je ein Schiff. Um einen Level erfolgreich zu meistern, müssen sie miteinander kooperieren. Die gesammelten Punkte werden geteilt.

Die Grafik ist zwar schön bunt, die Kugeln sind jedoch etwas zu groß geraten. Die Steuerung kann mit Tastatur oder Joystick erfolgen. Da sich das Schiff sehr schnell dreht, und man dabei vor allem am Anfang nicht beabsichtigte Manöver vornimmt, kann man die Drehgeschwindigkeit per Menüauswahl auch verlangsamen. Nach dem Start des Programmes ertönt eine kleine Melodie, ansonsten beschränkt sich der Sound auf Geräusche beim Beschleunigen des Schiffes und beim Zusammenprall von Kugeln.

Übersicht

Hardware:	**IBM PC, XT, AT oder Kompatibler**
Grafik:	**CGA, EGA, VGA, Tandy**
Speicher:	**mindestens 512 Kbyte**
Steuerung:	**Tastatur, Joystick**
Sound:	**interner Lautsprecher, AdLib**
Handbuch:	**Deutsch**
Kopierschutz:	**keiner**

Nun zu Pipe Mania, dem dritten Spiel im Bunde. Es beginnt mit einem leeren Gitter, in dem sich nur ein Rohranfangsstück befindet, aus dem nach Ablauf einer gewissen Zeit Wasser strömt. Von diesem Startstück aus muß der Spieler nun eine ununterbrochene Pipeline bauen, die so lang wie möglich sein sollte. Die Rohrstücke dafür entnimmt er aus einem Spender auf der linken Bildschirmseite, aus dem er immer nur das Unterste nehmen kann. Da man jedoch die vier nächsten Stücke schon auf dem Bildschirm hat, kann man ein nichtpassendes Teil dort ablegen, wo es voraussichtlich später noch gebraucht wird. Erreicht das Wasser eine Stelle, an der sich kein Rohrstück, ein unpassendes Rohrsegment oder ein Hindernis (Hindernis-Segment, Wand) befindet, wird das Spiel unterbrochen. Je nach Level muß das Wasser eine Mindestanzahl von Rohrstücken durchlaufen, sonst ist das Spiel aus. Jedes weitere durchlaufene Rohrstück gibt zusätzliche Punkte, jedes Nichtdurchlaufene Minuspunkte. Man kann Rohrstücke auch auf schon belegte Plätze legen, was jedoch einen sofortigen Punktabzug zur Folge hat. Neben den Grundsegmenten (Geraden, Kurven und Kreuzungen) gibt es noch weitere Segmente mit besonderer Wirkung: Einbahn-Segmente, durch die das Wasser nur in einer bestimmten Richtung fließen kann; Hindernis-Segmente, die nicht durch Rohrsegmente ersetzt werden können; Vorrats-Segmente, die durch ihr großes Fassungsvermögen den Wasserfluß kurzfristig aufhalten; Bonus-Segmente, die Extrapunkte geben, wenn das Wasser sie durchläuft; End-Segmente, die, wenn sie auftauchen, unbedingt am Ende der Pipeline stehen müssen. Nach jeder vierten Runde kann man in einer Bonusrunde risikolos Punkte sammeln. Nach jeder Bonusrunde erscheint ein Passwort, mit dem man das Spiel an diesem Level beginnen kann.

Die gebotene Grafik ist, obwohl sie sicherlich niemanden vom Hocker reißen wird, absolut ausreichend. Der Sound besteht nur aus das Spiel untermalenden Geräusche. Die Steuerung kann per Tastatur, per Maus und per Joystick erfolgen. Dabei sind Maus- und Joysticksteuerung durchaus Alternativen, da sie gut implementiert und deutlich fingerschonender sind. Ein Wort noch zum Kopierschutz: hier wurde eindeutig des Guten zuviel getan, da dem Spiel eine Codetabelle beiliegt, die beim ersten Start des Spieles abgefragt wird, und zusätzlich noch eine (nirgendwo erwähnte) Abfrage der Original-Diskette erfolgt, die bei Nicht-Erfolg kommentarlos den Rechner abstürzen läßt.

Übersicht

Hardware:	**IBM PC, XT, AT oder Kompatibler**
Grafik:	**CGA, EGA, VGA, MCGA, Tandy, Hercules**
Speicher:	**mindestens 512 Kbyte**
Steuerung:	**Tastatur, Maus, Joystick**
Sound:	**interner Lautsprecher**
Handbuch:	**Deutsch**
Kopierschutz:	**Key-Disk und Codetabelle**

Zusammenfassend kann man sagen, daß es absolut lohnend ist, sich dieses Paket zuzulegen. Jedem der drei Programme liegt ein einfaches, aber dennoch fesselndes Spielprinzip zugrunde, das grafisch sicher besser in Szene gesetzt werden hätte können, wo jedoch sämtliche Bildschirmdarstellungen ihren Zweck, nämlich das Spielprinzip auf den Computer umzusetzen, vollkommen erfüllen.



PC-SPIELE — AMIGA-SPIELE — C-64-Spiele — PC-SPIELE — AMIGA-SP

	PC	AM	C-64
3-D HELICOPTER	64,95		
A-10 TANK KILLER	119,95		
ACCO. ALL TIME FAVORITES	99,95		
ACCOLADE IN ACTION	99,95	99,95	64,95
AIR SUPPLY		44,95	
ALL DOGS GO TO HEAVEN	84,95		
ALL TIME CLASSICS	99,95		64,95
ALTERED DESTINY	99,95	84,95	
AMAZING SPIDERMAN, THE	79,95	79,95	49,95
ANARCHY		64,95	
ANT HEADS (ZUSATZDISK IT CAME)		49,95	
ATOMIX	74,95	69,95	39,95
ATOMIX ROBOKID		84,95	49,95
AWESOME (MIT T-SHIRT)		109,95	
BAAL	79,95	64,95	
BACK TO THE FUTURE II	84,95	84,95	49,95
BALANCE OF THE PLANET	119,95		
BALLISTIX	79,95	64,95	44,95
BATTLE MASTER	79,95	99,95	
BATTLESTORM	84,95	84,95	49,95
BATTLETECH		84,95	
BETRAYAL		99,95	
BIG BUSINESS	79,95	69,95	
BLADE WARRIOR	99,95	84,95	
BLOOD MONEY	79,95	79,95	49,95
BLOODWYCH			49,95
BODO ILLGNER'S SUPER SOCCER		84,95	49,95
BÖRESENFIEBER	84,95	84,95	59,95
BOMBER	119,95	99,95	64,95
BOMBER MISSION DISK	49,95	49,95	
BUNDESLIGA MANAGER	79,95	69,95	49,95
BUNDESLIGA MANAGER CGA	79,95		
BSS JANE SEYMOUR		84,95	
CADAVER	89,95	89,95	
CAPTAIN FIZZ		49,95	
CARTHAGE		79,95	
CELICA GT4 RALLEY		79,95	
CENTURY		79,95	
CHAMPION OF THE RAJ	84,95	84,95	
CHRONOQUEST		109,95	
CHRONOQUEST 2		99,95	
CODENAME ICEMAN	129,95	129,95	
COLONEL'S BEQUEST, THE	129,95	129,95	
COLOSSUS CHESS X	79,95		
CONQUEST OF CAMELOT	129,95	129,95	
CORPORATION		84,95	
COVERT ACTION	129,95		
CRIME DOES NOT PAY	84,95	84,95	
CYCLES			54,95
DAMOCLES		84,95	
DAVID WOLF SECRET AGENT	119,95		
DELIVERANCE STORMLORD 2		49,95	
DICK TRACY	84,95	84,95	49,95
DIE HARD			64,95
DINO WARS	79,95	69,95	29,95
DIVA	129,95		
DONALD U. D. MAGISCHE ALPH.	84,95	84,95	49,95
DRAGONBREED		84,95	49,95
DRAGONFLIGHT		99,95	
DRAGONFLIGHT (LIMITED EDITION)		89,95	
DRAGONS BREATH	99,95	99,95	
DUCK TALES	84,95	84,95	49,95
DUEL – TEST DRIVE 2	84,95	84,95	54,95
DUEL – TEST DRIVE 3	99,95		
DUEL – CALIFORNIA CHALLENGE	39,95	39,95	29,95
DUEL – EUROPEAN CHALLENGE	39,95	39,95	29,95
DUEL – MUSCLE CARS	39,95	39,95	29,95
DUEL – SUPERCARS	39,95	39,95	29,95
DUNGEON MASTER (DEUTSCH)	129,95	84,95	
DYNASTY WARS	84,95		
E-MOTION	84,95	84,95	
EARTHRISE	119,95		
ELITE	79,95	79,95	
ELVIRA-MISTRESS O. T. DARK	129,95	99,95	
EPYX 21			59,95
EPYX SPORTING GOLD	79,95	79,95	
E-SWAT		79,95	49,95
EUROPEAN SUPERLEAGUE	79,95	79,95	
EVENING STAR/SOUTHERN BELLE			54,95
F-14 TOMCAT			49,95
F-15 STRIKE EAGLE 2	109,95		
F-19 STEALTH FIGHTER	119,95	99,95	
FALCON F-16	119,95	99,95	

	PC	AM	C-64
FALCON F-16 AT	119,95		
FALCON F-16 MISSION DISK		69,96	
FALCON F-16 MISSION DISK 2		64,95	
FINE BATTLE, THE		84,95	
FIRE & FORGET 2	84,95	84,95	49,95
FIRST YEAR VOL. 1		74,95	
FLIGHT OF THE INTRUDER	119,95		
FLIGHT OF THE INTRUDER CGA	119,95		
FLIGHTSIMULATOR 4.0	179,95		
FLIMBO'S QUEST		84,95	49,95
FLIP-IT & MAGNOSE		64,95	
FOOTBALL MANAGER 1		19,95	
FOOTBALL MANAGER 2 PAKET		59,95	
FOOTBALL MANAGER: W.C.E.	64,95		
FROM COAST TO COAST	79,95		
FUNTASTIC FOUR 2			39,95
FUTURE BASKETBALL		84,95	
FUTURE WARS	99,95		
GHOSTBUSTERS 2		84,95	49,95
GLÜCKSRAD			29,95
GOLD OF THE AZTECS	84,95		
GOOFY U. D. PHAN. SCHNELLZUG	84,95	84,95	49,95
GRAMMAR MASTER	79,95		
GUNBOAT	84,95	84,95	
GUNSHIP	109,95	79,95	64,95
HAMMERFIST		84,95	
HARPOON	129,95		
HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT		84,95	
HOYLE'S BOOK OF GAMES	84,95	84,95	
HOYLE'S BOOK OF GAMES 2	79,95	79,95	
INFESTATION	79,95	79,95	
INSPEKTOR GRIFFU	69,95		
INTERNATIONAL 3D TENNIS		84,95	44,95
INTERNATIONAL SOCCER CHAL	99,95	79,95	
ISHIDO	99,95	84,95	
IT CAME FROM THE DESERT	109,95	99,95	
ITALY 1990	84,95		
ITALY 1990 WINNER EDITION		64,95	44,95
J. NICKL. 90 CHAMP. CUR. 3	39,95	39,95	29,95
JACK NIKLAUS UNLIMITED GOLF	99,95	99,95	
JAMES POND UNDERWATER AGENT		79,95	
KILLING GAME SHOW, THE		79,95	
KING'S BOUNTY	99,95		64,95
KING'S QUEST IV	119,95	119,95	
KING'S QUEST V	119,95		
KNIGHTS OF THE SKY	129,95		
KRYMINI		59,95	
LABYRINTH	59,95	59,95	44,95
LAST NINJA 2	84,95	84,95	
LEGEND OF THE LOST		79,95	
LEISURE SUIT LARRY 1	84,95	89,95	
LEISURE SUIT LARRY 2	119,95	119,95	
LEISURE SUIT LARRY 3	119,95	119,95	
LETTRIX		79,95	
LIGHTSPEED	129,95		
LINE OF FIRE		79,95	49,95
LIN WU'S CHALLENGE		69,95	
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE		84,95	49,95
M-1 TANK PLATOON	119,95	99,95	
MANHUNTER SAN FRANCISCO	109,95	109,95	
MEAN STREETS	99,95	84,95	
MENACE	79,95		
MICKY UND DER VERÜCKTE ZOO	84,95	84,95	49,95
MID WINTER	99,95	89,95	
MIGHT & MAGIC 1	99,95		64,95
MIGHT & MAGIC 2	99,95	99,95	64,95
MIND GAMES	79,95	79,95	
MURDER!	89,95	89,95	59,95
NEVER MIND		64,95	
NINJA REMIX			49,95
NITRO		79,95	
NORTHSEA INFERNO			29,95
OBITUS (MIT T-SHIRT)		109,95	
OIL'S WELL	79.95		
OMNICRON CONSPIRACY		84,95	
ONSLAUGHT	84,95		
ÖKOLOPOLY	169,95		
OPERATION HARRIER	79,95	79,95	
OPERATION STEALTH	99,95	89,95	
ORIENTAL GAMES		79,95	
PARADROID '90		84,95	
PIPE MANIA		84,95	
PIPE RIDER		59,95	
PIRATES!	79,95	79,95	59,95

PC-SPIELE — AMIGA-SPIELE — C-64-Spiele — PC-SPIELE — AMIGA-SP

	PC	AM	C-64
PLATINUM		79,95	64,95
POLICE QUEST 1	119,95	109,95	
POLICE QUEST 2	119,95	119,95	
PORTS OF CALL	109,95	79,95	
PROJECT STEALTH FIGHTER			64,95
QUEST FOR GLORY 1	119,95	119,95	
RAILROAD TYCOON	119,95		
RED STORM RISING		79,95	64,95
REEDEREI		69,95	44,95
RESOLUTION 101	89,95		
RICK DANGEROUS 2	79,95	79,95	49,95
RIDERS OF ROHAN	109,95	84,95	
ROTOX	84,95		
RVF HONDA		79,95	
SAINT DRAGON		84,95	49,95
SEARCH FOR THE KING	99,95		
SECOND WORLD	79,95	69,95	29,95
SEGA MASTER MIX		79,95	59,95
SHADOW OF THE BEAST		79,95	
SHADOW OF THE BEAST 2		109,95	
SHARKEY'S 3D POOL	99,95		
SHUFFLE PIX		59,95	
SILENT SERVICE		79,95	49,95
SILENT SERVICE 2	109,95		
SIMULCRA		79,95	
SLABS		69,95	
SNOWSTRIKE	84,95	84,95	49,95
SOCCER MANIA		79,95	49,95
SORCERIAN	119,95		
SPACE ACE	139,95		
SPACE QUEST 1		109,95	
SPACE QUEST 3	119,95	119,95	
SPACE QUEST 4	129,95		
SPIELEND LERNEN BIS 6 JAHRE		64,95	39,95
SPIELEND LERNEN 6-8 JAHRE		64,95	39,95
SPIELEND LERNEN 2	64,95		
SPINDIZZY WORLDS		84,95	
STAR CONTROL	99,95	84,95	54,95
STELLAR 7	79,95		
STORMLORD	84,95		
STRATEGO	99,95		
STREETS SPORT COMPILATION			49,95
TRIDER 2		79,95	49,95
STRYX	79,95	64,95	
STUNDEGLAS, DAS	99,95	99,95	
STUNT CAR RACER	79,95	79,95	
SUPER CARS			49,95
SWITCH BLADE			49,95
SWORD OF SAMURAI		99,95	
SYSTEM 3 PACK			64,95
TEAM YANKEE	109,95	99,95	
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	99,95	84,95	54,95
THEME PARK MYSTERY	84,95		
TIME MACHINE		84,95	49,95
TIME WRAP — DRAGON'S LAIR 2	109,95		
TIP TRICK	59,95	59,95	
TITANO	59,95	69,95	
TORVAK THE WARRIOR		84,95	
TOWER FRA		99,95	
TUNNELS & TROLLS	99,95		
TUSKER		84,95	
TV SPORTS BASKETBALL	109,95	99,95	
TV SPORTS FOOTBALL		99,95	64,95
U. N. SQUADRON		79,95	49,95
ULTIMATE GOLF			64,95
UNIVERSAL MILITARY SIM.	109,95		
UNIVERSAL MILITYRA SIM. 2		99,95	
UNIVERSE 3	84,95	84,95	
U.S.S JOHN YOUNG SPEZ. ED.	79,95	59,95	29,95
VAXINE	79,95	79,95	
VENDETTA			49,95
VENUS — THE FLYTRAP		64,95	
VOODOO NIGHTMARE		84,95	
WAREHEAD		84,95	
WAYNE GRETZKY HOCKEY	84,95		
WILD WEST WORLD		119,95	
WINGS (1 MB)		99,95	
WINGS (AMIGA 500)		99,95	
WINGS OF DEATH		84,95	
WOLFPACK	119,95	99,95	
WORLD CUP YEAR'90 COMPILATION		84,95	64,95
WRATH OF THE DEMON	89,95	89,95	
XENON 2	84,95		
YUPPI'S REVENGE	84,95		49,95

Komplettlösungen & Deutsche Anleitungen

je DM 15,— je DM 25,—

Wir haben Sie! Lösungen inkl. Pläne für Abenteuer und Rollenspiele. Was? Sie kommen mit dem englischen Handbuch Ihres Spieles nicht klar? Bestellen Sie bei uns: Deutsche Anleitungen zu allen gängigen PC-Spielen (Amiga & C-64 auf Anfrage)

Die Liste unserer Anleitungen und Lösungen würde den Rahmen dieser Anzeige sprengen. Fordern Sie daher unsere neueste Katalogdiskette kostenlos an, oder bestellen Sie die gewünschten Titel.

Natürlich führen wir noch viel mehr Spiele als wir hier anzeigen können. Unser neuester Katalog enthält alle Spiele, Lösungen und Anleitungen, die wir liefern können. Also! Kostenlosen Katalog oder gewünschten Titel sofort ohne Risiko bestellen, denn defekte Spiele tauschen wir anstandslos um.

Im Rahmen unseres „PC-SPIELE-CLUB" haben Sie die Möglichkeit, auf eine Unmenge von Spieltiteln zu verbilligten Preisen zurückzugreifen. Natürlich wird jedes Spiel auf Verwendbarkeit und Computerviren überprüft.

ADLIB & SOUNDBLASTER

Wir haben für Sie: Software für AdLib- und Soundblaster-Karten. Eine große Bibliothek an Musikstücken und digitalisierten Klängen. Fordern Sie sofort Ihre kostenlose Diskette mit Informationen und Soundsoftware inkl. Musikstücken an.

DER PC-SPIELE-CLUB

Die Leistungen

Neue Titel frei Haus zur Ansicht ohne Kaufzwang.
Eigene Mailbox mit neuen Spielen, Anleitungen, Lösungen, Tips, neue Spielbeschreibungen etc.
Ankauf Ihrer Spiele
Regelmäßige Info's zu neuen Spielen und Trends
Ständig neue Rest- und Sonderpostenliste
Virentest der Software
Slide-Shows von neuen Spielen
AdLib- & Soundblaster Software & Sound-Bibliothek

Bestellen Sie noch heute kostenlose Informationen inkl. kostenlosem Spiel (System & Grafikkarte angeben) unter dem Stichwort „CLUB-INFO" Telefon (07346) 5974 oder schriftlich bei:

Software-Versand
Andreas Hirtz
Kirchstraße 17, D-7901 Staig
Telefon (07346) 5974

Lieferbedingungen: Lieferungen ins Ausland sind nur gegen Vorkasse möglich. Die Zahlung erfolgt in der jeweiligen Landeswährung. Zahlungsbedingungen: Vorkasse (Scheck, bar) oder Nachnahme (+2 DM Nachnahmegebühr). Bestellungen unter DM 100,— + DM 5,— (BRD) und DM 10,— (Ausland) Versandkosten.



Test Drive III: The Passion

Im Bereich der Fahrsimulationen sah es bisher im PC-Bereich sehr schlecht aus. Diese Zeiten sind jedoch seit dem Erscheinen von „Test Drive III: The Passion" von ACCOLADE vorbei. Sie haben nun die Möglichkeit, mit drei Traumfahrzeugen einen Teil der USA zu durchkreuzen.

Wer schon immer mal mit einem „Lamborghini Diablo", „Pininfarina Mythos" oder „Cherovlet CERV III" über ganz normale Straßen düsen wollte, hat jetzt hierzu die Möglichkeit. Die Installation ist dank des mitgelieferten Installationsprogrammes sehr einfach. Man kann das Spiel auch von Diskette spielen, was aber wegen der äußerst langen Ladezeiten nicht zu empfehlen ist. Gleich nach dem Start des Programmes erscheinen mehrere ansehnliche, digitalisierte Grafiken. Besitzer einer Soundkarte (z. B. AdLib, Soundblaster usw.) erwartet ein Ohrenschmaus allererster Güte, während alle anderen hier deutliche Abstriche machen müssen. Im Hauptauswahlbildschirm kann man dann den Wagen, den Schwierigkeitsgrad und die Strecke auswählen. Im Lieferumfang enthalten ist nur die Strecke „Pacific-Yosemite", andere Strecken und Autos werden jedoch in Kürze erhältlich sein. Es gibt neun Schwierigkeitsgrade. Bei den ersten dreien hat man ein Automatikgetriebe, so daß man nicht dauernd ans Schalten denken muß. Der Hauptunterschied in den höheren Schwierigkeitsgraden besteht jedoch in einem agressiveren und schnelleren Computerverkehr, sowie einer größeren Schadensempfindlichkeit des eigenen Wagens. Welchen Wagen man auswählt, ist eigentlich mehr eine Geschmacksfrage, da diese sich, was Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit betrifft, nicht sehr unterscheiden. Nachdem man auch noch die Kopierschutzabfrage mit Hilfe der beigelegten Codescheibe erfolgreich beantwortet hat, kann es endlich losgehen. Beim Start sieht man durch die Windschutzscheibe die beiden übrigen Wagentypen vor sich, die jetzt vom Computer gesteuert werden. Das Cockpit wird in digitalisierter Grafik dargestellt, und enthält Tachometer, Drehzahlmesser, Uhr, Kompaß, Radaranzeige und Rückspiegel. Wenn die Radaranzeige blinkt und piept, sollte man die Geschwindigkeit der gültigen Höchstgeschwindigkeit anpassen, da man sonst einen Strafzettel verpasst bekommt, der einen Zeit und Punkte kostet. Ganz eilige können aber auch versuchen, der Polizei davonzufahren. Schafft er dies, muß er aber damit rechnen, durch eine Straßensperre doch noch erwischt zu werden. Fährt man mehr in der Botanik als auf der Straße, oder rempelt man beim überholen den Vordermann an, kann das Fahrzeug beschädigt werden, und zieht ständig nach einer Seite. Wenn man frontal gegen Baum, Fels, Auto oder durch einen Fahrfehler in einen See fährt, hat der Wagen einen Totalschaden. Zum Glück stehen einem für die fünf Etappen fünf Autos zur Verfügung, und pro erfolgreich überwundener Etappe zusätzlich nocheinmal einer. Für jede Etappe gibt es im Handbuch eine Karte, welche die möglichen Routen zeigt. Es gibt also mehrere frei wählbare Möglichkeiten, eine Etappe zu überwinden. Zusätzlich zu den eingezeichneten Routen gibt es für jede Etappe eine Abkürzung, die nicht auf der Karte verzeichnet ist. Wenn man diese findet, kann man zusätzlich Zeit sparen. Wenn man sich einmal verfahren hat, hilft einem ein Blick aus der Vogelperspektive. Dadurch erhält man einen Überblick über seinen Wagen und die Umgebung. Hat man sich auf der Suche nach der Abkürzung einmal zu sehr ins Gelände gewagt, bietet der Computer die Möglichkeit an, einen per Tastendruck wieder auf die Straße zu befördern, da ein Sportwagen schließlich nur bedingt geländetauglich ist. Um die ganze Sache etwas realistischer zu machen, muß man sich unterschiedlichen Wetter-, Gelände und Sichtbedingungen anpassen. So gibt es Regen, Nebel und Schnee, ebenso wie verräterische Gebirgskurven, Tunnels, Bahnübergänge und Brücken. Auch die Tageszeit spielt bei den Sichtbedingungen eine Rolle. Um diesen Widrigkeiten einigermaßen zu begegnen hat man zum Glück Scheinwerfer und Scheibenwischer zur Verfügung. Nach jeder Etappe wird die benötigte Zeit, die Durchschnittsgeschwindigkeit, die Rekordzeit sowie die Zeiten der computergesteuerten Autos angezeigt. Hat man sämtliche Etappen absolviert, wird die eigene Gesamtzeit und die der Computerfahrzeuge angezeigt. Befindet sich die benötigte Zeit unter den sieben Besten, darf man sich noch in eine Liste eintragen.

Was die Grafik- und Soundausstattung anbelangt, hat man sich hier größte Mühe gegeben. Viele digitalisierte Bilder, detaillierte Landschaftsgrafiken, sowie fünf fetzige Musikstücke wurden in das Programm gepackt. Dies erklärt auch die langen Ladezeiten, selbst wenn das Programm von Festplatte gestartet wird. Außerdem wurde versucht, das Programm so realistisch wie möglich zu gestalten. Lediglich bei der Geschwindigkeit müssen abstriche gemacht werden. So zieht die Landschaft bei Tempo 300 selbst auf einem 13-MHz-AT eher wie bei Tempo 50 vorbei. Auch die Steuerung will kein rechtes Gefühl für den Wagen entwickeln. So ist es empfehlenswerter, mit dem Joystick zu spielen, da man hier die Lenkradbewegungen etwas feinfühliger dosieren kann. Trotzdem gelingt es einem kaum, den Wagen auf einer einzigen Fahrspur zu halten. Zudem wird keine Maussteuerung angeboten, die sicherlich in den Amiga- und Atari-Versionen vorhanden sein wird, was bei der enormen Beliebtheit dieses Mediums etwas unverständlich ist. Zusammenfassend kann man jedoch sagen, daß dieses Programm jedem, der eine Fahrsimulation für den PC sucht, wärmstens zu empfehlen ist.

Übersicht

Hardware:	**IBM PC, XT, AT oder Kompatibler (mindestens 8 MHz Taktrate wird empfohlen)**
Grafik:	**EGA, VGA/MCGA, Tandy**
Speicher:	**mindestens 640 Kbyte**
Steuerung:	**Tastatur, Joystick**

Sound:	interner Lautsprecher, AdLib, Roland MT-32, Tandy 3-Voice, Sound Blaster
Handbuch:	Deutsch
Kopierschutz:	Codescheibe
Preis:	ca. DM 99,-

RE

Stellar 7

1982, vor fast neun Jahren (!), wurde das Spiel „Stellar 7" auf dem guten alten Commodore 64 veröffentlicht. Es begeisterte damals vor allem durch eine erstmals verwendete Vektorgrafik, die für damalige Verhältnisse und Leistungsfähigkeit der Computer relativ flott über den Bildschirm ruckelte. Dynamix, ein Tochterunternehmen von Sierra, hat nun das ehemalige „Drahtmodellspiel" für PC's konvertiert, und das Ergebnis ist wirklich überwältigend.

Nachdem man die Installation, die mit Hilfe eines sehr durchdachten Installationsprogrammes geschieht, vorgenommen hat, und das Programm zum ersten Mal startet, läuft eine Startsequenz ab, die einen sofort an den Bildschirm fesselt. Ein Schurke namens „Gir Draxon", Imperator des bösen Arcturianischen Imperiums, hat eine Flotte zur Erde geschickt, um sie anzugreifen und zu erobern. Ihre Aufgabe ist es, sich mit einem Gleiter namens „The Raven", der mit den neuesten technischen Errungenschaften ausgerüstet ist, von Planet zu Planet durchzukämpfen, bis Sie schließlich das Arcturianische System erreichen, wo Sie das Flagschiff des Imperators zerstören müssen. Von einem Planeten zum nächsten gelangen Sie jedoch nur, wenn Sie eine gewisse Anzahl feindlicher Panzer und sonstiger Kampfmaschinen zerstört haben, woraufhin der Wächter eines jeden Planeten auftaucht, nach dessen Zerstörung eine Warp-Verbindung zum nächsten Planeten erscheint.

Ausgerüstet ist Ihr Schiff mit einer Kanone, die zwei Schüsse abgeben kann, bevor sie wieder nachgeladen werden muß, und die pro Schuß eine zehn Zentimeter dicke Panzerung durchschlägt. Sollte ein Gegner eine dikkere Panzerung besitzen, muß er öfter getroffen werden, um ihn zu zerstören. Zusätzlich stehen Ihnen noch sieben verschiedene Power-Module in begrenzter Anzahl zur Verfügung. So gibt es eines, das Sie für kurze Zeit unsichtbar macht, das nächste zerstört bei einer Kollision den Schutzschild des Gegners, weiter gibt es noch Module, welche der Bordkanone etwas auf die Sprünge helfen, die dem Gleiter zusätzlichen Schub verleihen, die Gegner, die ebenfalls unsichtbar sind, sichtbar machen, die kleine Mienen ausstoßen, und welche, die den Gleiter kurzzeitig höher schweben lassen. Je nach Schwierigkeitsgrad hat man keine bis drei von jedem zur Verfügung. Weitere können dadurch beschafft werden, daß Sie drei Gegner der gleichen Sorte hintereinander abschießen, und das daraufhin erscheinende Modul einsammeln. Mehr als drei Module pro Modulart können jedoch nicht vorrätig sein.

Die verschiedenen gegnerischen Einrichtungen sind im Handbuch in einem separaten Kapitel mit Abbildung und technischen Daten genauer beschrieben. Sie können sich jedoch auch mit einem speziell dafür vorgesehenen Programmteil einführen lassen. So gibt es zwölf Arten von gegnerischen Einrichtungen, vom schwach gepanzerten, aber flinken Gleiter über stationäre Laserbatterien bis hin zu dicken, schwerfälligen und schußgewaltigen Panzern. Etwas erschwert wird einem die Einschätzung mancher Gegner dadurch, daß keine Abbildung über sie existieren, oder daß die technischen Angaben über sie nicht verläßlich sind. Mit der Zeit lernt man jedoch, die verschiedenen Gegner einzuschätzen, und deren bevorzugte Taktiken zu kontern. Hat man genügend Gegner zerstört, erscheint der Wächter des Planeten, auf dem Sie sich gerade befinden. Diese sind sehr verschieden. So gibt es einen menschenförmigen Riesenroboter, der sich darauf beschränkt, Ihnen hinterherzulaufen und Schüsse nachzujagen. Desweiteren gibt es eine Riesenspinne, die versucht, Sie in ihr Netz zu locken, oder einen Riesenskorpion, der kleine Killerroboter auf Sie losläßt, die bei Berührung explodieren. Jeder dieser Wächter muß mit einer anderen Taktik angegangen und zwanzigmal getroffen werden, damit er zerstört wird, und die Warp-Verbindung zum nächsten Planeten freigibt. Eine falsche Taktik hat unausweichlich ein böses Erwachen zur Folge. Das Spiel ist unterteilt in drei Schwierigkeitsgrade: Leicht, Standard und Schwer. Beim leichten Schwierigkeitsgrad hat man zu Beginn von jeder Power-Modulart drei zur Verfügung, gegnerische Treffer strapazieren den Energieschutzschirm nicht so sehr, und es besteht zweimal die Möglichkeit eines Continues (man kann auf dem Planeten weitermachen, auf dem man zerstört wurde, und muß nicht wieder von vorne anfangen). Beim höchsten Schwierigkeitsgrad hat man, abgesehen vom Unsichtbarkeitsmodul, keine Module zur Verfügung, sondern muß sich diese erst erkämpfen. Gegnerische Treffer schröpfen den Schutzschirm sehr, und ein Continue gibt es nicht, so daß man gleich im ersten Anlauf in das Arcturianische System vordringen muß.

Besitzer einer VGA-Grafikkarte werden verzückt auf ihren Bildschirm blicken, da das dort gebotene absolut sehenswert ist. Damit die Landschaft richtig fließend vorüberzieht, ist allerdings schon etwas Rechnerpower vonnöten (12 MhZ-AT minimum). Hat man diese nicht, kann man die Detailgenauigkeit in den Voreinstellungen senken, und dadurch die Grafikanzeigegeschwindigkeit steigern. Besitzer von CGA- und EGA-Karten müssen etwas Abstriche machen, die gebotene Grafik ist jedoch durchaus noch ordentlich. Auch beim Sound tut sich Besitzern einer AdLib- oder SoundBlaster-Karte eine neue Dimension auf. Eine flotte Titelmelodie und imposante Geräusche tragen ein weiteres zur Atmosphäre bei. Die SoundBlaster-Karte wird dabei nicht, wie sonst allgemein üblich, im AdLib-Modus betrieben, sondern die erweiterten Features wie z. B. Sprachausgabe werden vollkommen berücksichtigt. Auch bei der Steuerung wurden Nägel mit Köpfen



gemacht. So kann der Gleiter per Tastatur, Maus oder Joystick gesteuert werden, wobei alle drei Steuerungsarten gut implementiert wurden und einem eine gute Kontrolle über ihn ermöglichen.

Die Neuauflage dieses Homecomputeroldies besticht trotz nur leicht verändertem Spielkonzept (1982 waren noch keine Wächter eingebaut) durch zeitgemäße Aufmachung (Grafik, Sound, Animation). Es ist sehr viel spielbarer, als es das ursprüngliche Programm war, weil einem hier wirklich der Eindruck vermittelt wird, daß man in einem Gefährt über die Oberfläche eines Planeten fegt. Der Schwierigkeitsgrad ist mittel bis sehr schwer, und jeder, der seinen PC neben Textverarbeitung und Tabellenkalkulation mit etwas reinrassiger Action füttern will, ist mit Stellar 7 für längere Zeit bestens bedient.

Übersicht

Hardware:	**IBM PC, XT, AT oder Kompatibler**
Grafik:	**CGA, EGA, VGA, MCGA, Tandy**
Speicher:	**min. 640 Kbyte**
Steuerung:	**Tastatur, Maus, Joystick**
Sound:	**interner Lautsprecher, AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32**
Handbuch:	**Englisch**
Kopierschutz:	**keiner**
Preis:	**ca. DM 99,-**

INTERPHASE

Im Bereich der strategiebetonten Actionspiele ist von Imageworks das Programm Interphase erschienen. In ferner Zukunft sind die traditionellen Freizeitbeschäftigungen Musik, Kino, Theater und Videospiele längst aus der Mode. Das Unterhaltungsmedium der Zukunft sind die „DreamTracks", von professionellen Träumern erschaffene Abenteuer, die es einem ermöglichen, exotische Länder, ferne Planeten und abgelegene Sonnensysteme zu bereisen, ohne den bequemen Liegestuhl im trauten Heim verlassen zu müssen. Einer dieser professionellen Träumer namens „Chad" entdeckt nun, daß in seinem neuesten DreamTrack Visionen eingeschleust wurden, die den Verstand desjenigen zerstören, der diesen Traum durchlebt. Deshalb macht sich Chad zusammen mit seiner Begleiterin Kaf-E auf den Weg, den Original-Traum im Hochsicherheitstrakt des DreamTrack-Korporationsgebäudes aufzufinden und zu vernichten. Zur Verringerung des Risikos macht sich Kaf-E allein auf den Weg in den Gebäudekomplex. Der Spieler übernimmt die Rolle von Chad und muß nun versuchen, seine Partnerin heil durch das komplexe Sicherheitssystem zu schleusen, bis hinauf in den obersten Stock. Dort angelangt muß sie in den Safes den richtigen Traum ausfindig machen, und sich dann auf den Weg zurück zum Ausgang machen.

Das Spiel ist in zwei Ebenen unterteilt. In einer zweidimensionalen Blaupause wird ein Plan des Stockwerks, in dem man sich gerade befindet, dargestellt. Auf dieser Blaupause sind die momentane Position von Kaf-E, die Sicherheitsdroiden, die Fahrstühle und die Sicherheitssysteme (Kameras, Druckmatten, Sicherheitstüren und Hochspannungsböden) eingezeichnet. Der Spieler selber steuert ein Gefährt innerhalb des Computers, daß er mit Hilfe einer Interfaces bedient. Das bizarre Innere des Computers wird in einer dreidimensionalen Darstellung gezeigt. Will er nun z. B. eine Kamera außer Gefecht setzen, muß er auf der Blaupause ein Fadenkreuz auf diese einrichten. Dann wird ihm, während er sich durch den Computer bewegt, durch Pfeile angezeigt, in welche Richtung er sich bewegen muß. Wenn er sie gefunden hat, kann er sie dann durch einen gezielten Schuß außer Funktion setzen. Erschwert wird ihm dies durch das Verteidigungssystem des Computers, der mit Hilfe von Generatoren Kampfdroiden erzeugt, die nur ein Ziel kennen: Chad's Gefährt zerstören. Man kann zwar diese Droiden abschießen, aber es werden dann im gleichen Moment neue erzeugt. Deshalb ist es sinnvoller, die Generatoren zu zerstören. Um diese neu zu erzeugen braucht der Computer nämlich viel mehr Zeit.

Das Spiel ist vorüber, wenn der Energieschirm von Chad's Gefährt unter den Beschüssen der Kampfdroiden zusammenbricht, wenn man Kaf- E unvorsichtigerweise auf einen Hochspannungsboden geführt hat, oder wenn ein Sicherheitsdroide Kaf-E erwischt. Damit man aber nicht im untersten Stockwerk ganz von vorne anfangen muß, hat man die Möglichkeit, nach dem erfolgreichen Durchlaufen eines Stockwerks den Spielstand abzuspeichern.

Die grafische Darstellung der Computerwelt ist äußerst gelungen. So werden neben den Sicherheitseinrichtungen andere Objekte dargestellt, die zwar nur als Hindernisse dienen, deren Äußeres aber sehr ästhetisch ist. So erscheinen z. B. brodelnde Geysire, schwingende Foucault'sche Pendel und vieles mehr. Während eine Art von Kampfdroiden als futuristische Raumschiffe erscheinen, wird die zweite Art als lustig animierte Frösche, die sich auf Einrädern fortbewegen, dargestellt. Wenn diese nicht dauernd vernichtende Salven auf Chad abschießen würden, wären sie eigentlich zu putzig, um sie zu vernichten. Auch die Geschwindigkeit der Darstellung ist ab Rechnern der AT-Klasse rasant, so daß man selber unwillkürlich in Deckung geht, wenn ein Kampfdroide auf den Bildschirm zugeschossen kommt. Imageworks hat die Zeichen der Zeit erkannt, und eine komfortable Maussteuerung, wie sie übrigens bei der Amiga- und Atari ST-Version standard ist, integriert. Durch das Bewegen der Maus in eine Richtung wird Chad's Gefährt entsprechend gesteuert. Durch drücken der linken Maustaste werden Schüsse und Raketen abgefeuert, durch drücken der Rechten, zusammen mit

Ich hasse Computer

einer Vorwärts- oder Rückwärtsbewegung, wird beschleunigt oder abgebremst. Drückt man beide Maustasten gleichzeitig, gelangt man in ein Menü, in dem Kaf-E's Nachrichten, die Blaupause oder Objektbeschreibungen abgerufen werden können. Während sich die Geräusche, die der interne Lautsprecher von sich gibt, eher zum Weghören eignen, sind digitalisierte Musik und Geräusche für Besitzer einer AdLib-Soundkarte ein wahrer Ohrenschmaus. Sie tragen einen weiteren wesentlichen Teil zur Atmosphäre des Programms bei.

Das Programm ist nicht nur von der Spielidee, sondern auch von der Ausführung her äußerst gelungen. Für Anwender, die ein strategisch betontes Actionspiel suchen, ist Interphase genau das Richtige. Dank des hohen, aber nicht übertriebenen, Schwierigkeitsgrades verspricht es langanhaltende Motivation.

Übersicht

Hardware:	**IBM PC, XT, AT oder Kompatibler**
Grafik:	**CGA, EGA, VGA/MCGA, Tandy**
Speicher:	**mindestens 512 Kbyte**
Steuerung:	**Tastatur, Maus (Microsoft-Kompatibel)**
Sound:	**interner Lautsprecher, AdLib**
Handbuch:	**Deutsch**
Preis:	**ca. DM 85,-**

Fortsetzung von Seite 37

Nach einer fleißigen Nacht durften sich die Hacker auf diese Weise 135000 Mark Gebühren gutschreiben. Sie kassierten das Geld allerdings nicht, sondern machten die Sache publik, was die Laune von Bundespostminister Christian Schwarz-Schilling wahrscheinlich auch nicht gerade hob...

Computer von A–Z

Akustikkoppler
Damit können Sie und Ihr Computer stimmungsvolle Liederabende verbringen. Sehr geeignet für die Adventszeit.

Arbeitsspeicher
Dort versteckt der Computer alle Probleme, die er eigentlich lösen sollte, und behält sie meist auch.

Assembler
Slang für Aufreißer-Typ.

Byte
Spezialausdruck für Verzweiflungstat beim Programmieren: Der wütende Byte in die Gebrauchsanleitung. Bei größeren Gebissen kann es auch ein Kilo-Byte werden.

Mbyte
Mäusebiß.

Bit
Speisefisch, ideal mit Salzkartoffeln und Zitronensauce.

CPU
Christliche Programmierer Union.

Chip
Einzige Mahlzeit, die Programmierer und andere Computer-Besessene mit einer Hand bereiten und essen können.
Redensart: Er fühlt sich auf den Chips getreten = Computer-Fan ist beleidigt.
„Ein Chip kommt selten allein."
„Jemand auf den Chip nehmen."
Chipendale = Vor-Computer-Ära.
Total verchipt = Sie sollten einen Arzt holen.
Chip ahoi = Gruß der Computer-Freaks.
Jemanden eine Chipchen schlagen = also das macht man wirklich nicht.

Charakter
Kommt darauf an, wie sich Ihr Computer aufführt. Da gibt es welche, die alles mitmachen, und echte Miesnickel, die bösartig Programmteile verschlucken und nie mehr herausrücken.

Datenbank
Bänke, in die Daten eingetragen wurden, z.B. „Ulli liebt Babsi."

Datensatz
Der Sprung, mit dem Sie eine Datenbank überwinden.

Drive
Da gibt es Computer mit wenig Drive, die piepsen: „pip-pip-pip", und die mit viel Drive, die machen etwa: „schabe die buu"!

Hacker
Das sind die verhaßten Bösewichte unter den Computer-Freaks. Gefürchtet von den großen Konzernen, weil sie ungeniert durch die geheimen Datenbanken „hacken". Gehaßt von den Programmierern, weil die „Hacker" beweisen, daß die sündteuren Programme nichts wert sind, wenn die wildfremden Leute mit den hellen Köpfchen und den schnellen Fingerchen mal kurz per Telefon durch die ferne Software kramen.

Hardware
Gegenteil von Software. Alte Semmel, Dingsbums, John Wayne, Schildkröten, Gefängnisbetten.

Joystick
So nennt der Computer-Freak gerne sein ... äh ... sein ... na ... er ist ja meist ganz alleine in seinem einsamen Dachstübchen, und wer würde es ihm da schon übelnehmen, wenn er öfter mal zu dem greift, was ihm die Industrie gegeben hat. Statt auf die Tasten zu drücken, umfaßt er dann liebevoll seinen Plastikgriff und drückt und fummelt, daß die Bits nur so durcheinanderpurzeln.



Ich hasse Computer

Maus
Sitzt in Löchern und frißt uns heimlich den Käse weg. Seit neuestem läuft sie auch mal über die Tische, auf denen die Computer surren, und hilft beim Programmieren. Das ist ganz einfach: Man packt die Maus und schiebt sie so lange vor dem Computer hin und her, bis sie quiekt. Dann tippt man ihr kurz mit dem Finger auf den Kopf — das schafft auf einfache Weise Entspannung und verhindert, daß aus Wut über einen Programmierfehler kostbare Elektronik zerschlagen wird.

Schnittstelle
Extra weiche Stelle in der Computerrückwand, in die mit einem scharfen Taschenmesser eingeschnitten werden kann, um verschiedene Zusatzgeräte anzuschließen. Beispiel: Mixer, Toaster, Waschmaschine, Bohrer oder Massagestab.

Fest-Platte
Großes Buffet.

Floppy-Disk
Schallplatte, die bei den Fans durchgefallen ist.

File
Werkzeug, um das Gerät in Form zu bringen.

Puffer
Je besser der Puffer, um so höher kann man den Computer fallen lassen.

ROM
Computer-Frustrierter träumt von einer Reise nach Italien.

RAM
Abkürzung aus der Programmierer-Sprache — betrifft den Verpflegungsbereich im Computer: Raum für Aufschnitt und Margarine.

Line
Daran hängt man die Floppy-Disks nach der großen Wäsche.
(Vorsicht beim Bügeln!)

Listing
amerik. = listig.

Run
Wenn dieses Computer-Kommando erscheint: So schnell wie möglich aufstehen und den Arbeitsplatz verlassen.

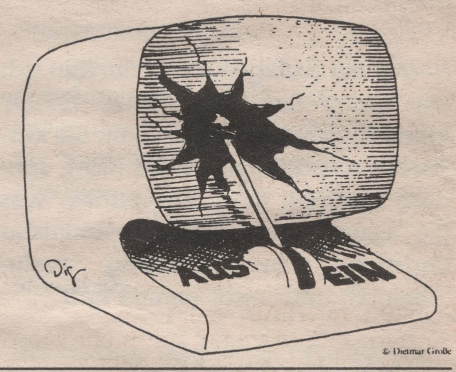
Software
Butter, Käse, weiche Knie, Hotelbetten und Dingsbums.

Cola-Run
Der Apparat hat Durst.

Programmabsturz
Die Floppy-Disk ist hinter den Heizkörper gerutscht.

Epilog

Wie sich das für ein solches Buch gehört, müßte ich jetzt eigentlich erklären: Ich habe diese Seiten im Schweiße meines Angesichts und mit wunden Fingerspitzen auf einer alten Adler-Schreibmaschine runtergetippt.
Die Wahrheit ist viel schlimmer, aber vielleicht wird sie mich mit allen Computer-Freaks versöhnen, die sich beim Lesen auf den Chips getreten fühlten: Dieses Buch entstand mit Hilfe von „WordStar" auf einem KAYPRO 4 — und das Schreckliche daran ist, das System hat mich nicht ein einziges Mal im Stich gelassen. Was natürlich wieder ein Beweis mehr dafür ist, das die Dinger überhaupt nichts begreifen ...



Neue PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,— (Kopiergebühr)

PD015 KAUFMANN
Kaufm. Rechnen (%, Zins, Kredit, Hypotheken, Kalkulation u.a.)

PD016 VEREINSW. 1
Bis 250 Mitglieder, Stamm, Mahn, Beitrag, Vereinsdaten

PD017 VEREINSW. 2
Gleiche Disk wie No. 1, jedoch BAS Quellcode

PD018 VEREINSW. 3
Komplettes deutsches Handbuch

PD019 ZEITLUPE
Herabsetzung der Taktrate, wichtig für AT's (Spiele etc.)

PD020 PROCOMM
Deutsches Datenübertragungsprogramm, super

PD021 PROCOMMDOC
50 KB Deutsche und 140 KB Englische Anleitung zu PROCOMM

PD022 PC-Write Vers. 2.4
Deutsche Übersetzung von 10078

PD023 NINJA FIGHTER
Karate-Spiel in Adventure-Art

PD024 PC-FILES III
Weltbekanntes Datenbankprogramm (siehe auch 10730)

PD025 PC-PROF-BAS
PC-Professor-Basic-Lernprogramm

PD026 PC-DOS-HELP
Hintergrund-Bildschirmhilfen für PC-DOS-Anfänger

PD027 PIANOMAN V. 3.0
Musikprogramm mit langen Beispielen, Erstellung eigener Musik

PD028 TUTORIAL
Engl. IBM-PC-Lernprogramm (Einführung in MS-DOS/PC-DOS)

PD029 DESKTEAM V. 1.4
Hintergrundprogramm mit mehr Möglichkeiten wie SIDEKICK

PD030 ORIGAMI
Papierfaltanleitung (Japanische Kunst)

PD031 HARDDISK
Festplatten-Hilfeprogramm

PD032 DOSAMATIC
Umschalten zwischen mehrerer Programmen im Rechner

PD033 PROCOMM
Hackers Kommunikationsprogramm, Textverarb., TERM-EMU

PD035 SIDE WRITER
Druck um 90 Grad versetzt (für Tabellen usw.)

PD036 B-WINDOW
Fenstertechnik für Basic!!!!!!!!

PD037 NEW YORK I
Leistungsf. Textverarbeitungsprogramm m. Fußnoten

PD038 NEW YORK II
Mit Fenstertechn., Indizierung, 200 Seiten Anleitung

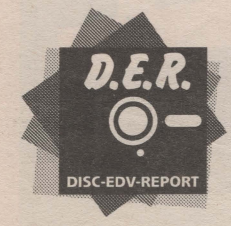
Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhardt-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software




D.E.R.
DISC-EDV-REPORT

IMPRESSUM

Herausgeber:
Erwin Simon

Vertrieb:
Jürgen Plötz (0731) 92777-12

Verwaltung / Buchhaltung:
Sonja Munkenast (0731) 92777-0

Anzeigen / Werbung:
Erwin Simon (0731) 92777-10

Satz + Litho:
Ziegler & Schmalz Satz Repro GmbH
Steinerne Furt 72, W-8900 Augsburg

Druck:
Rombach GmbH
Druck- und Verlagshaus
Lörracher Straße 3, W-7800 Freiburg i. Br.

Verlag:
Verlag Erwin Simon
Eberhardt-Finckh-Straße 3, W-7900 Ulm
Telefon (0731) 92777-0,
Telefax (0731) 92777-40

Redaktion:
Andreas Hirtz
Telefon (07346) 5974

PD-Versand:
Heinz Simon
Michael Finnendahl
Tel. (0731) 37639, Telefax (0731) 37630

Abo-Verwaltung:
Claudio Fiamingo
Claudia Izeli
Tel. (0731) 37638, Telefax (0731) 37630

Bankverbindungen:

Deutsche Bank Ulm
(BLZ 63070088) Kto.-Nr. 179812

Postgiroamt Stuttgart
(BLZ 60010070) Kto.-Nr. 75920-705

Der DISC-EDV-REPORT erscheint zwölfmal jährlich in der BRD, Schweiz und Österreich.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Datenträger und Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.

Für auf dem Transportweg zu Schaden gekommene Disketten können wir keine Haftung übernehmen.

Aus Kulanzgründen erhält der Käufer bei Einsendung der Originaldiskette und der Zeitschrift die jeweilige Version kostenlos. Er muß jedoch für Porto und Verpackung pauschal DM 2,50 beilegen.

Für Schäden, die durch die Verwendung der Software auf der Diskette entstehen, übernimmt der Verlag keine Haftung.

Sie sind noch zu haben!

DISC-EDV-REPORT 1990

Fehlt Ihnen noch ein Heft in Ihrer Sammlung?
Alte Ausgaben können Sie direkt beim Verlag nachbestellen.



















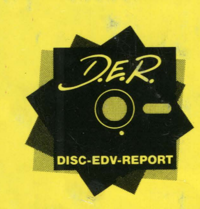




DISC-EDV-REPORT
Die Softwarezeitschrift mit Diskette.

Mit Anwendungssoftware, Utilities und Spielen, alles was ein Computerherz begehrt. Im redaktionellen Teil finden Sie das neueste vom Softwaremarkt, neue Programme und neue Spiele. Inkl. Kursen für MS-Dos, Turbo-Pascal Modula-2 und C. Fachwissen und Quellcodes. Der DISC-EDV-REPORT führt Sie in lockerer Art und Weise durch die Welt der Computer.

Preise für die Hefte:
Ausgaben 1-3/1990 je DM 9,60
Ausgaben 4-12/1990 je DM 14,80



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhardt-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639 · Schweiz 0049-731-37639